

PLUS FORT QUE STARCRAFT II ?

WARHAMMER 40,000 DAWN OF WAR II

5 jours d'enquête exclusive à Vancouver !

TESTS

NOS COUPS DE CŒUR

Race Driver GRID
40 000 tours à fond !

Mass Effect
Enfin un portage réussi !

TOUR DU MONDE

40 000 KILOMÈTRES DE REPORTAGES

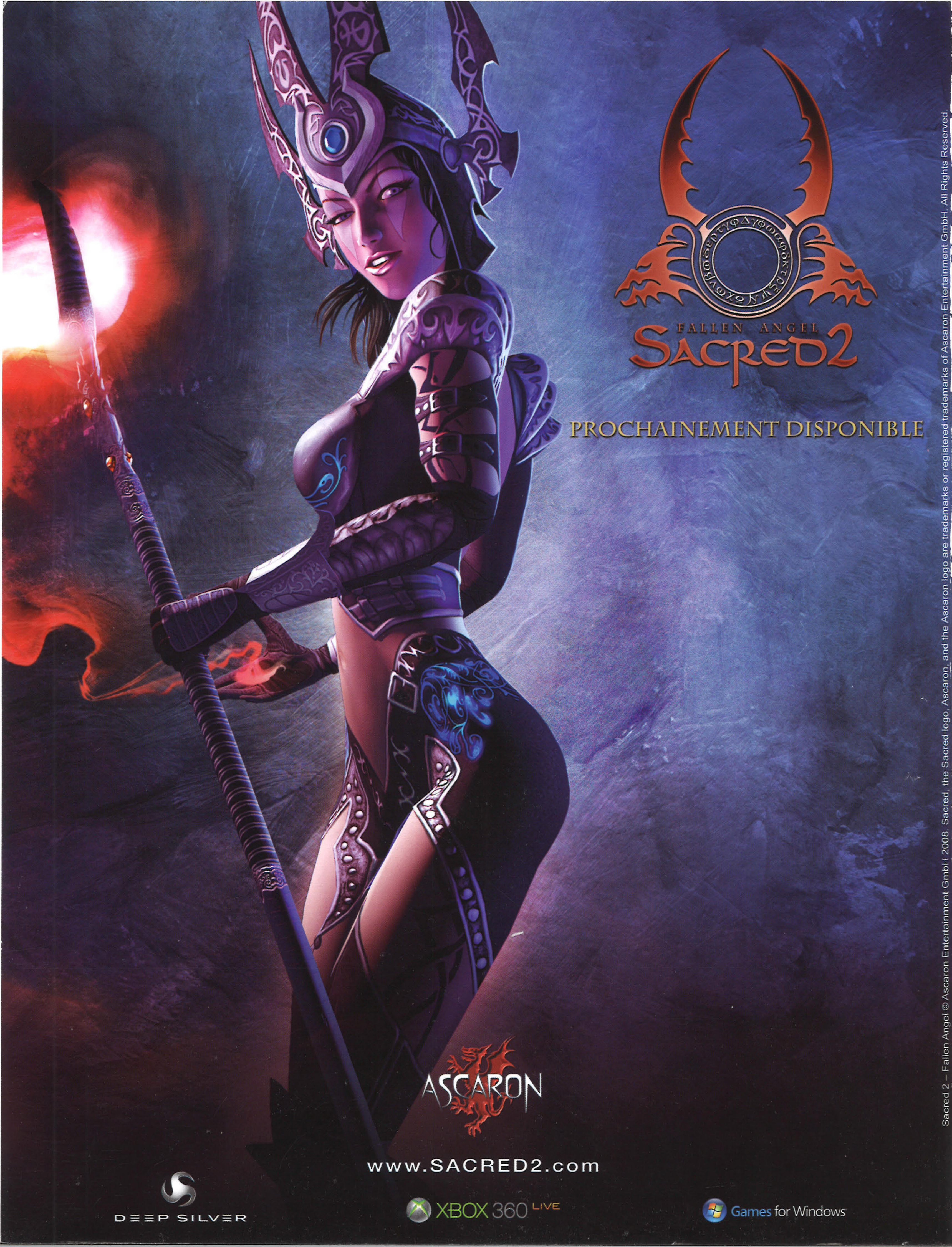
Alerte Rouge 3 - Moscou
Project Origin - Seattle
Alpha Protocol - Santa Ana
et... Dungeon Party - Nanterre



T 02788 - 208 S - F: 6,95 € - RD

Numéro 208 • Juillet/Août 2008 • FRANCE métropolitaine 6,95 € • BEL 8,50 € • DOM 8,50 € • REU 9,35 € • TOM Avion 1800 XPF • TOM Surface 1100 XPF • CH 14 FS • CAN 10,45 $ • LUX 8,50 € • MAR 83 DH • PORT cont 8,50 €

RACE DRIVER GRID • MASS EFFECT • ALERTE ROUGE 3 • PROJECT ORIGIN • 208 • JUILLET/AOUT 2008 • 6,95 €



FALLEN ANGEL
SACRED2
PROCHAINEMENT DISPONIBLE
ASCARON
www.SACRED2.com
DEEP SILVER
XBOX 360 LIVE
Games for Windows
Sacred 2 – Fallen Angel © Ascaron Entertainment GmbH 2008. Sacred, the Sacred logo, Ascaron, and the Ascaron logo are trademarks or registered trademarks of Ascaron Entertainment GmbH. All Rights Reserved.

Sommaire 208 JUILLET/AOÛT 2008

LES NEWS JEUX ET BÊTA-VERSIONS DU MOIS

LES TESTS DU MOIS

10

JEU DE LA COUV

De retour de Vancouver où il a rencontré les développeurs de chez Relic, Sundin dévoile tout sur Dawn of War II, le RTS qui s'annonce comme étant le concurrent le plus sérieux de StarCraft II.

60

TESTS

Avec un Race Driver Grid qui décoiffe et un Mass Effect qui scotche à l'écran, le PC sent plus que jamais le hit console. Mais qu'à cela ne tienne, nous ne sommes pas sectaires, nous.

50



REPORTAGES

Il aura fallu attendre huit ans avant de profiter d'un nouvel épisode d'Alerte Rouge. Comment la série a-t-elle évolué ? Qu'est-ce qui vous attend dans ce troisième épisode ? Vous saurez tout !

94

MATOS

Découvrez un accessoire qui remplacera, ou pas, la souris des amateurs de FPS, de nouvelles cartes mère pour les accros du montage et un portable AMD pour ceux qui ont la bougeotte.

ET AUSSI...

JOYSTICK n° 208 - Juillet/Août 2008
Édité par Future France
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Méline
Principal actionnaire : WM7
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier / jobs@futurenet.fr
Directrice Marketing & Commerciale : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,95 euros

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : abofuture@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (13 numéros) : 72,28 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Chef de rubrique Réseau : Cyril « Cyd » Dupont
Chef de rubrique Test : Fabio « Sundin » Bevilacqua
Chef de rubrique News : Michel « Yavin » Beck
Secrétaire de rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Erica « Mélusine » Denzler

Ont participé à ce numéro :
Emmanuel « Tbf » Bézy, Damien « Savonfou » Coulomb, Nicolas « Elgarion » Delattre, Christophe « Chris » Delpierre, Viviane Fitas, Mathieu « Gruth » Guéritte, Thomas « Ed » Huguet, Guillaume « C_Wiz » Louel, Brice « Tuttle » Roy, Sylvain « Lucky » Tastet, Marie-Claude Rodriguez et Carole Renaudin.

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
(prenom.nom@futurenet.fr)
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam
Directeur Commercial Pôle Jeux Vidéo : Vincent Saulnier
Directrice de Publicité : Sidonie Collet
Directeur de Publicité : Didier Péchon
Directeur de Clientèle Constructeurs : Alban Chassagne
Directeur de Clientèle Distribution : Willy Weingartner
Directeur de Clientèle Hors Captif : Antoine Richard



FABRICATION
Chef de fabrication : Francis Verdelet
(francis.verdelet@futurenet.fr)

DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
Directeur de la diffusion : Vincent Alexandre
Responsable abonnement : Anne Cornet
Chef de produit vente au numéro : Jacky Cabrera
Anciens numéros : 01 44 84 05 50
Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Stige S.p.A. Siège social : San Mauro Torinese.
Imprimé en Italie - Printed in Italy.
Dépôt légal : à parution.
Commission paritaire N° 0310 K 83973 -
ISSN : 1145-4806.



Couverture
© THQ/Relic Entertainement

IMPRIMÉ EN ITALIE/PRINTED IN ITALY

sommaire #208

***Oui, Monsieur, approchez !** Ce n'est pas une, ni deux, **ni trois, mais bien quatre démos jouables** que nous vous offrons. **Et c'est sans compter les** huit jeux indépendants et le jeu complet du mois. **Vous voulez** des drivers ? Il y en a aussi ! Une vidéo ? **Évidemment et pas n'importe quoi,** il s'agit d'une vidéo de FarCry 2... **Comme quoi, commercial,** ce n'est pas si difficile !*

Cyd

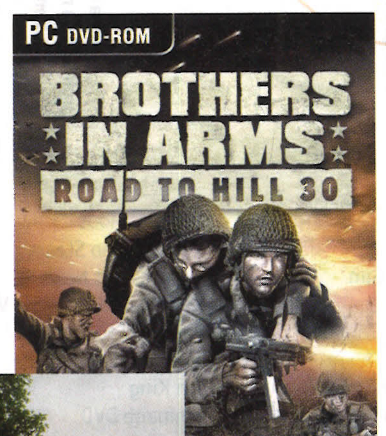
LE JEU COMPLET

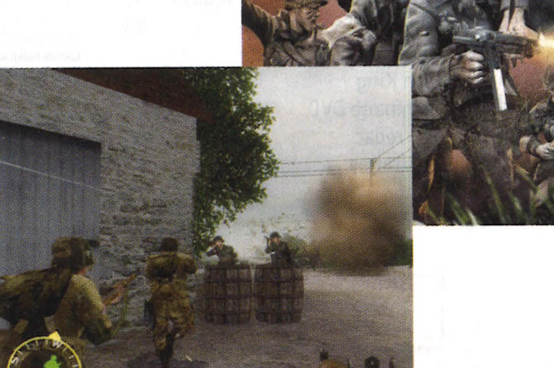
Brothers in Arms Road to Hill 30

Genre : FPS
Développeur : Gearbox Software
Éditeur/Distributeur : Ubisoft
Site Internet : www.brothersinarmsgame.com/fr/index.php
Config minimum : Windows 98/ME/XP/2000, CPU 1 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo
Config recommandée : Windows 98/XP/2000, CPU 2,5 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 128 Mo

En résumé

Incarnez Matt Baker, un sergent de la 502e aéroportée, et plongez au cœur du débarquement durant la Seconde Guerre mondiale.
Axé essentiellement sur des mises en scène spectaculaires, Brothers in Arms n'est pas sans rappeler des films comme « Il faut sauver le soldat Ryan ». Les amateurs du genre apprécieront. N'oubliez pas d'aller faire un tour dans les options pour modifier les commandes avant de débuter votre première partie car les actions sont placées sur les touches prévues pour un clavier QWERTY.





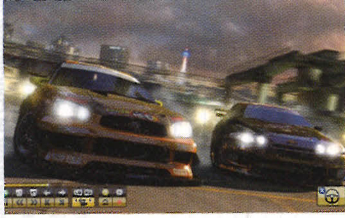
Race Driver Grid

Genre : Course
Développeur : Codemasters
Éditeur/Distributeur : Codemasters
Site Internet : www.racedrivergrid.com
Config minimum : Windows 98/ME/XP/2000, CPU 3 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 128 Mo
Config recommandée : Windows 98/XP/2000, CPU Core 2 Duo 2,66 GHz, 2 Go de Ram, carte graphique 512 Mo

En résumé

Il s'agit du dernier jeu de course grand spectacle signé Codemasters. Ne vous attendez pas à de la simulation pure et dure, ici on en prend plein les yeux et on roule façon arcade. À essayer d'urgence.





LEGO Indiana Jones

Genre : Action/Aventure
Développeur : Traveller's Tales
Éditeur/Distributeur : LucasArts
Site Internet : www.lucasarts.com/games/legoindianajones
Config minimum : Windows 98/ME/XP/2000, CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo
Config recommandée : Windows 98/XP/2000, CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo

En résumé

Muni de son fouet et son chapeau légendaires, le plus célèbre archéologue voit ses aventures portées dans le monde de briques de LEGO. À savourer en famille !





On the rain-slick Precipice of Darkness Episode One

Genre : Aventure
Développeur : Hothead Games
Éditeur/Distributeur : Hothead Games
Site Internet : www.playgreenhouse.com/game/HOTHG-000001-01/
Config minimum : Windows 98/ME/XP/2000, CPU 1 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo
Config recommandée : Windows 98/XP/2000, CPU 3 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 512 Mo

En résumé



Voici la démo d'un jeu d'aventure tiré du très populaire comic Penny Arcade (www.penny-arcade.com). Cet épisode prend place dans l'univers de New Arcadia dans les années 1920. Si vous désirez débloquer la totalité du jeu, il faut débourser 19,95 dollars en vous rendant sur le site officiel (voir ci-dessus).

Darkness Within

Genre : Aventure
Développeur : Zoetrope Interactive
Éditeur/Distributeur : Micro Application
Site Internet : www.darknesswithin.fr
Config minimum : Windows 98/ME/XP/2000, CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 512 Mo
Config recommandée : Windows 98/XP/2000, CPU 3 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 1 Go

En résumé



Mettez-vous dans la peau d'un enquêteur de police qui doit résoudre une affaire de meurtre dont le principal suspect n'est autre qu'un détective privé très respecté.

Les autres fichiers

JEUX INDÉPENDANTS
- Armada Tanks
- Bushwhack
- Droid Assault
- Larva Mortus
- The Sewer Goblet
- Trajektoria
- Typeracer
- Virtual Villagers 3 The Secret City

LES AUTRES FICHIERS
- Mappack Portal : The Flash Version

VIDÉO
- Far Cry 2

DRIVERS
- Drivers ATI Catalyst 8.5 pour Windows XP
- Drivers Nvidia Forceware 175.16 pour Windows XP

PATCHES
- Assassin's Creed 1.02
- The Settlers : Bâtisseur d'empire 1.6
- Rainbow Six Vegas 2 1.02
- Ennemy Territory Quake Wars 1.5

Lancement de l'interface Joystick

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Droits d'auteur

Comment nous faire parvenir vos créations ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante :

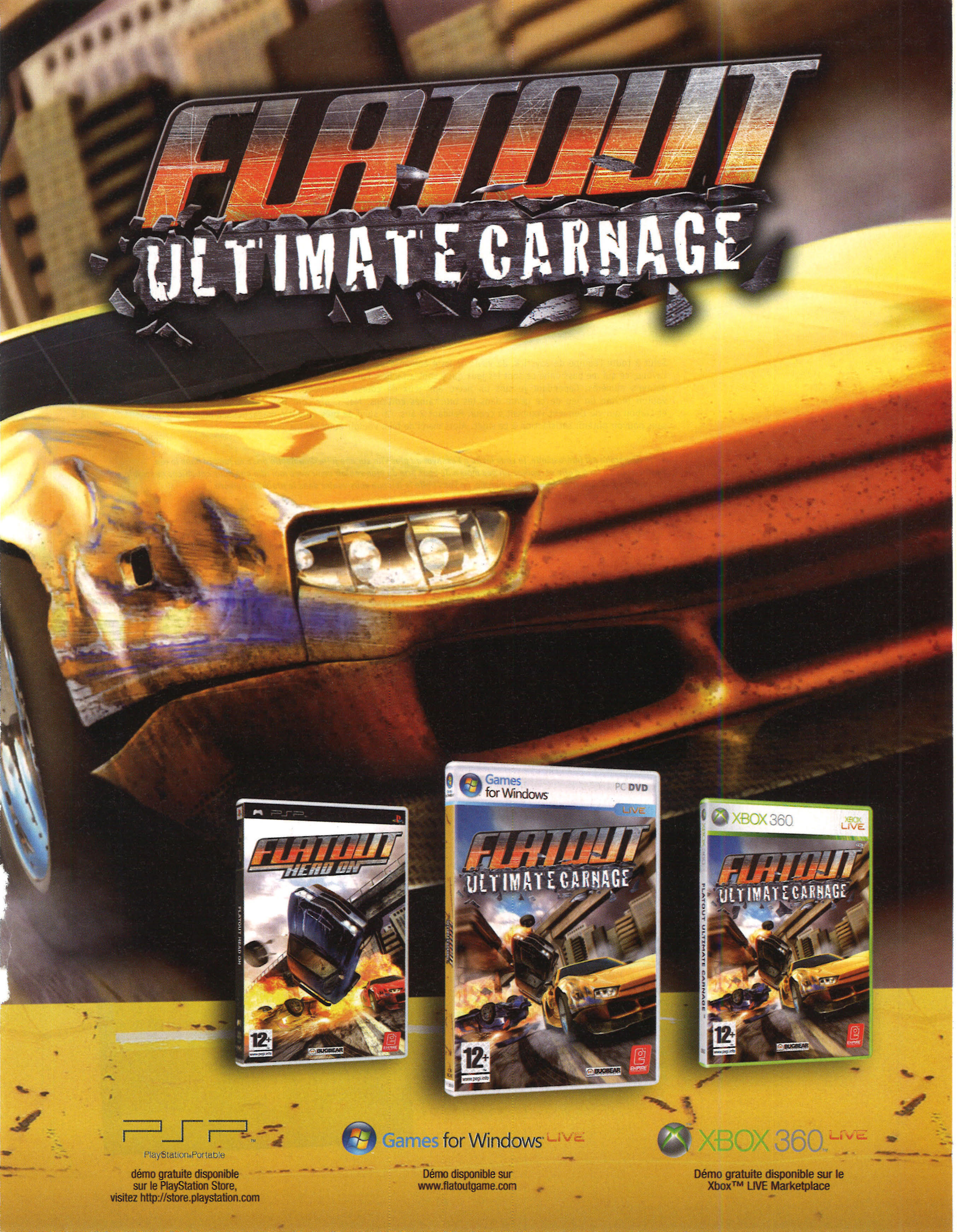
Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Responsabilités

Les CD-Rom (ou le DVD-Rom) fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom (ou de ce DVD-Rom), et des programmes qu'ils contiennent. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.


VITESSE, ADRENALINE, CARNAGE
PRENEZ-VOUS POUR UNE ARME DE
DESTRUCTION MASSIVE
Enfin disponible sur PC le 26 juin 2008
12+
www.pegi.info
Six by nine
flatoutgame.com
BUGBEAR ENTERTAINMENT
EMPIRE INTERACTIVE
"Xbox", "Xbox 360", the Xbox logo, Xbox LIVE®, the Vista button, "Games for Windows" "Microsoft are registered trademarks of Microsoft in America and other countries. «PlayStation», and «UMD» are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Flat Out Ultimate Carnage ©, Flatout Head On © 2008 Empire Interactive Europe Limited. Empire, and Flatout are trademarks or registered trademarks of Empire Interactive Europe Limited. Developed by Six by Nine Ltd. and Bugbear Entertainment Ltd. All other trademarks and tradenames are the properties of their respective owners. All rights reserved.


FLATOUT
ULTIMATE CARNAGE
PSP
FLATOUT HEAD ON
12+
Games for Windows
PC DVD
LIVE
FLATOUT ULTIMATE CARNAGE
12+
XBOX 360
XBOX LIVE
FLATOUT ULTIMATE CARNAGE
12+
PSP
PlayStation Portable
démo gratuite disponible
sur le PlayStation Store,
visitez http://store.playstation.com
Games for Windows LIVE
Démo disponible sur
www.flatoutgame.com
XBOX 360 LIVE
Démo gratuite disponible sur le
Xbox™ LIVE Marketplace

COURRIER

par Yavin

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres. Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, cela dit.

ÉCRIVEZ-NOUS, VITE, VITE !
courrierjoystick@futurenet.fr

Faut pas abuser

Je vous écris parce que j'en ai marre en fait de vos commentaires sur les consoles next gen. Je possède une PS3 depuis décembre et je dois dire que je suis extrêmement content de mon achat. Depuis peu, j'ai GTA IV et pour moi c'est LE jeu et, selon moi, le meilleur jeu auquel j'aie pu jouer, que ce soit sur Amiga, PC ou console. Mais voilà, page 50 du Joystick 207, je n'apprécie pas le commentaire de Yavin sur GTA IV. Dire que GTA IV est moche et qu'il rame et qualifier les consoles next gen de bouses, il ne faut quand même pas exagérer.

Karagan

Certes, mon propos est un peu violent, mais vous ne m'enlèverez pas de l'idée que GTA IV souffre (en particulier sur PS3) d'une animation boiteuse, à la limite de l'inacceptable. La version Xbox 360 est d'ailleurs, à ce niveau, bien plus supportable. Et quant à la version PC, celle qui n'existe toujours pas officiellement (mais bon...), elle devrait nous offrir une luidité parfaite, même sur une machine un peu ancienne et devenir rapidement la meilleure version du jeu, toutes machines confondues. Comme cela a été le cas pour les autres épsodes par le passé. On en reparle dans quelques mois ?

Merci d'avance

Salut à toute l'équipe de Joystick. Je viens de faire connaissance avec votre charmant magazine et je vous l'avoue, ce qui me passionne ce sont les jeux qui y sont attachés. Pour cela je n'ai pas manqué les trois derniers numéros. Cependant je suis un accro aux jeux de course automobile. Alors je vous prie de bien vouloir inclure un jeu de ce genre dans les prochaines éditions. Mes choix sont Need for Speed Most Wanted et Carbon qui me tiennent vraiment à coeur. Pendant 2 ans, j'ai suivi de près un autre magazine semblable au vôtre sans pouvoir obtenir satisfaction à ce sujet. Alors merci de bien vouloir étancher ma soif.

Roland

Votre démarche est intéressante, je vous invite à l'essayer au plus vite sur une jolie demoiselle prise au hasard dans la rue. Postez-vous en face d'elle et répétez-lui ces mots « Je vous prie de bien vouloir venir avec moi afin que nous couchions ensemble, cela me tient vraiment à cœur ». Si ça marche, on vous colle le jeu que vous voulez dans le prochain numéro.

Solidarité

Bonjour à toute l'équipe ! J'ai quelques questions à poser, alors attention ! Tout d'abord concernant des jeux de tuture, est-ce que Bugbear nous prépare un troisième opus de Flat out ? Et seconde question, qu'en est-il des bruits qui courent sur un Test Drive Unlimited 2 ? Bonne continuation à vous tous !

Florian

J'aime bien annoncer de bonnes nouvelles aux gens, moi. Alors c'est parti : Bugbear travaille tellement sur un troisième opus qu'à l'heure où vous lirez ces lignes, il devrait être sorti. L'ennui, c'est qu'il ne s'agit que d'une adaptation de la version console de l'année dernière et si ce n'était pas totalement nul, ce n'était pas bien terrible non plus. Concernant Test Drive Unlimited 2, la réponse était déjà dans le précédent numéro et comme je ne suis pas certain que vous l'ayez bien acheté, vous allez me faire le plaisir de courir tout de suite chez votre marchand de journaux qui a quand même des frais et une famille à nourrir.

Around ze weurld

Comment ça, un voyage à Rome ?! Maintenant ?! O.K. ! Je prends mon Joystick et on y va.

Dargomas

Jolie photo, joli modèle, rien à redire. Hmm, quoique, en fait, si. Ça vous embêterait d'y retourner avec un numéro de Joystick un peu plus récent ? Et tant qu'on y est, on peut venir ?



- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant, etc. : SERVICE ABONNEMENT 18-24 quai de la Marne 75164 Paris CEDEX 19 Tél. : 01 44 84 05 50 abofuture@dipinfo.fr

- CD manquants, ne marchant pas, etc. : cdrom@futurenet.fr

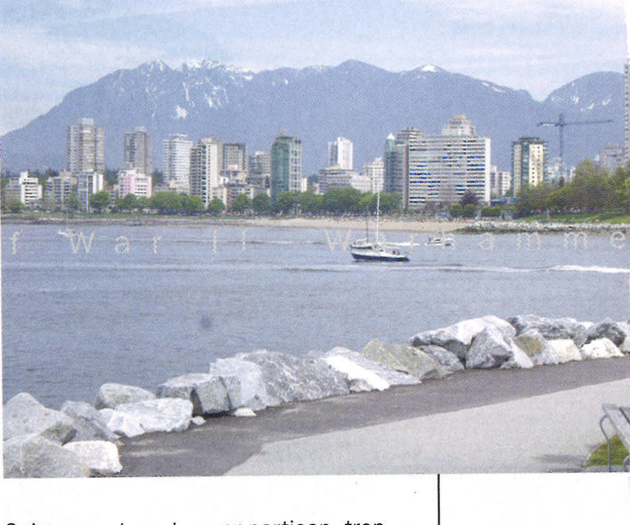
- Propositions de programmes, images, maps etc. à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurenet.fr

- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org



EASTPAK
U.S.A.
BUILT TO RESIST
www.eastpak.com
I LIFE

Warhammer 40,000 Dawn of War II Warhamme





Warhammer 40,000: Dawn of War est né sous le soleil canadien du troisième millénaire, en 2004. Il ne lui a fallu que quelques mois, à peine, pour briguer le titre de référence sa catégorie. Reconnu unanimement et à sa juste valeur par les critiques, Dawn of War était un STR brutal et musclé, agressif et abrasif, polarisé vers l'action et exonéré des ennuyantes phases de récolte et de grandes constructions, épicé par les nombreuses capacités des unités et l'immense bagou de ses commandants. Le tout, dans un des univers les plus excitants qui soit: Warhammer 40,000. Un blockbuster, signé Relic Entertainment, fort de trois extensions et vendu à plus de dix millions de galettes dans le monde...

Oui, on peut me trouver partisan, trop exalté, trop romantique, déraisonnable. Mais je m'en fous. Certains titres méritent de se lâcher un peu, et Dawn of War II, déjà au stade de petite bombe, appartient à cette trop rare catégorie.
Au premier coup d'œil sur le grand écran de cette salle de réunion, j'ai su. Et j'ai pensé à ces titres dont on ne peut plus se passer après y avoir goûté. Et j'ai pensé à ces titres qui fédèrent bien au-delà des frontières de leur genre. Et j'ai pensé à ces titres capables de nous faire oublier pour un temps les joyaux de chez Blizzard.



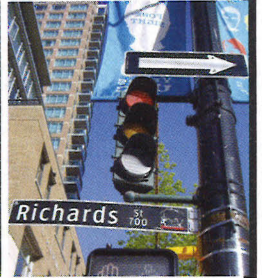
Dans l'antre du monstre

9000 bornes pour y aller, et 9000 bornes pour en revenir. Pour vous. Pour Joystick. Pour Vancouver. Pour Relic Entertainment. Pour le 41e millénaire. Pour voir tourner la nouvelle référence de la stratégie temps réel. Pour découvrir la suite de l'immense Dawn of War. Notre reportage au bout du monde. Pour Dawn of War II.

PAR Sundin

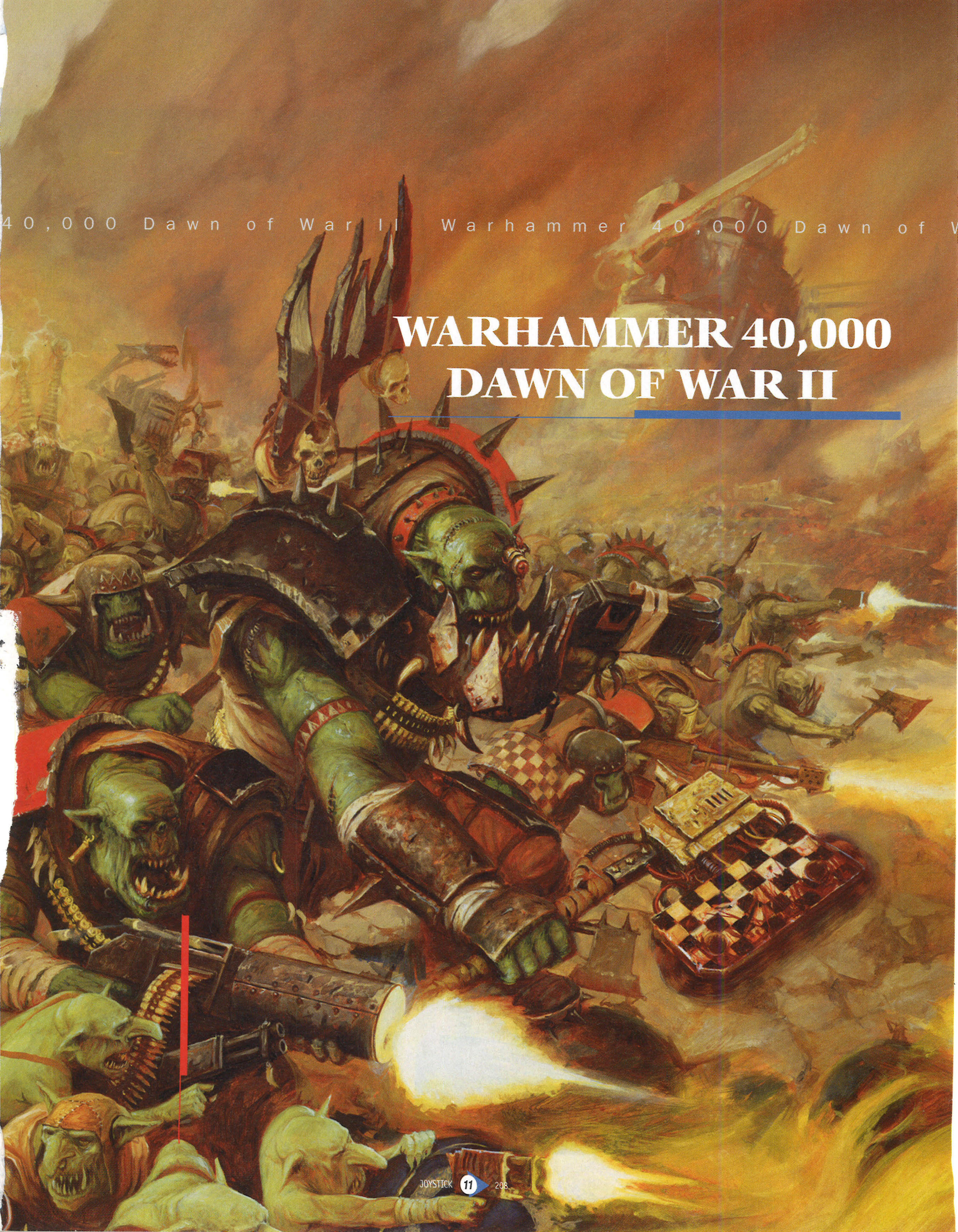
Paris [...] Une plombe au-dessus des nuages [...] Vancouver. Ville chimérique. Des montagnes enneigées. Des plages de sable fin. Des parcs forestiers immaculés. D'innombrables terrains de sport. Un centre-ville à l'américaine, avec des boulevards dont on ne voit pas le bout, des centres commerciaux sur dix niveaux et





GENRE: TUERIE SANGUINAIRE
ÉDITEUR: THQ
DÉVELOPPEUR: RELIC ENTERTAINEMENT/ CANADA
SORTIE PRÉVUE: PRINTEMPS 2009

WARHAMMER 40,000 DAWN OF WAR II







Tronçonneuses allumées - avec le bruit qui va bien - les escouades de Jetpack sauteront derrière tout ce qui bouge pour les étriper !

Games Workshop, trop dur à cuire ?

Illustre papa - entre autres - des univers Warhammer, Warhammer 40,000 ou Blood Bowl, Games Workshop a, comme à son habitude, tenu à donner son avis sur cet énième titre tripotant un de ses univers. Vous avez pu le découvrir à plusieurs reprises dans nos précédents numéros, ces gens-là sont à la fois très détachés et… très stricts… Paradoxal, en effet ! Toujours est-il que selon Mark Noseworthy et Jonny Ebbert, un peu langues de bois sur ce coup, Relic et Games Workshop entretiennent une relation privilégiée fondée sur la « confiance ». Les contacts sont presque quotidiens et concernent toutes les facettes de Dawn of War II : univers, anecdotes, armes ou unités. Les fans du jeu de plateau peuvent donc dormir sur leurs deux oreilles !

des kilomètres de fast-food. Le tableau est baroque, un peu naïf, mais terriblement séduisant. Et ne me dites pas qu'il n'y a pas de lien, diablement positif, entre ce climat de travail et la qualité des productions.

Le repère de Relic se cache au 15e étage d'un immeuble tout neuf. C'est top : une table de billard, un char effrayant vu sur Company of Heroes, quelques posters de Dawn of War et d'innombrables couvertures de magazines vantant les mérites des diverses pépites du studio, sous verre. Dont quelques Joystick.

65 personnes travaillent sur Dawn of War II, nous en rencontrerons deux. Heureusement, non des moindres : Jonny Ebbert, grand chauve efflanqué et communicant exubérant, est designer en chef ; Mark Noseworthy, le producteur, est moins expansif mais tout aussi passionné. Ils ont une journée pour nous présenter leur nouveau bébé.

Sage méditation

Une fois n'est pas coutume, avant de nous présenter le futur projet révolutionnaire, car c'est bien connu, un futur projet est toujours révolutionnaire, nos interlocuteurs ont souhaité faire le point avec la stratégie en temps réel. Une démarche originale, tout à fait honnête et intéressante, et qui permet surtout de mieux comprendre leur cheminement jusqu'à Dawn of War II.

Avant de repartir à l'assaut d'une nou-





J'ai beau être une grosse buse au billard, travailler dans les locaux de Relic fait drôlement envie !

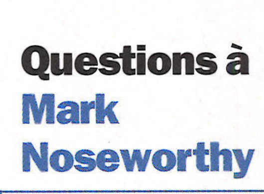






velle superproduction donc, les développeurs canadiens ont décidé de se poser, avec un objectif : réfléchir sur ce qu'ils avaient fait précédemment, sur ce qui était bon et ce qui l'était moins, sur ce qui a plu et ce qui a un peu moins plu. Un travail à double face : une introspection minutieuse d'une part, en cogitant sur Dawn of War et Company of Heroes, et une réflexion plus globale et détachée d'autre part, sur le genre tout entier, son histoire, ses fondations et ses évolutions.
De cette nécessaire remise en question se sont dégagés des problèmes, et in fine, des solutions. Selon le studio canadien, le STR souffre de plusieurs grosses lacunes, lesquelles explique-

Questions à Mark Noseworthy



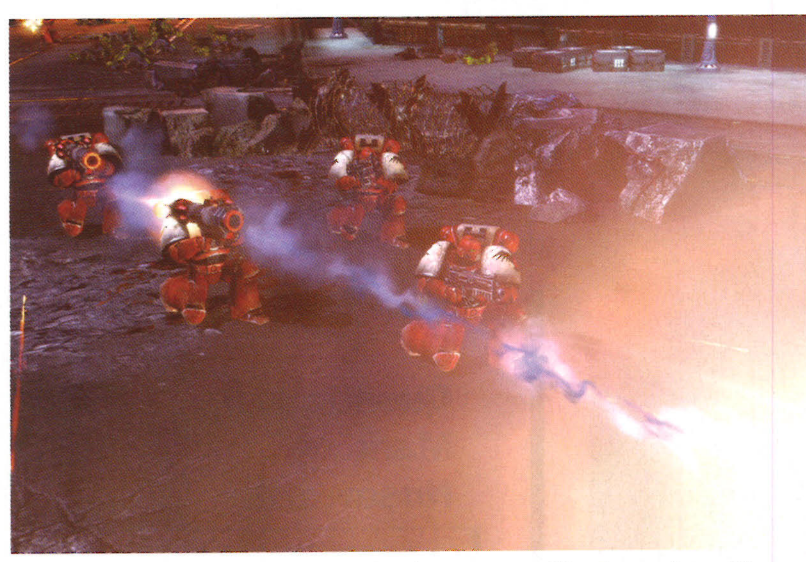
Joystick : Pourquoi, après Company of Heroes, avez-vous décidé de revenir sur Dawn of War ? Pourquoi ne pas avoir exploité un nouvel univers par exemple ?
Mark Noseworthy : L'univers de Warhammer 40,000 est tellement riche ! Il est brutal, violent, excitant et très profond. Notre premier épisode a été un franc succès, y compris en Europe, le défi était très excitant.

Également un peu frustré par des choses que vous n'avez pas pu faire sur Dawn of War peut-être ?
Un peu. On est aujourd'hui capable d'offrir des combats beaucoup plus réalistes, au niveau de l'animation et de la physique notamment. Nous avons beaucoup plus de possibilités qu'auparavant, dans tous les domaines. Avec les nouvelles technologies, avec cette qualité graphique, on peut maintenant véritablement faire vivre l'univers de Warhammer 40,000.





La puissances des Dreadnoughts est ahurissante ! On espère beaucoup d'autres véhicules de ce type dans Dawn of War II.



Argument de plus pour Dawn of War II, la bande-son promet d'être de grande qualité et surtout, très immersive.

raient pourquoi le genre peine à séduire un large public :

1/ Il n'y a pas de buts à long terme, dans les campagnes solo notamment. On passe des heures à élever un empire pour... l'abandonner immédiatement après. Il n'y a aucun lien matériel, concret, entre deux parties.

2/ Le joueur n'est pas bien rétribué de ses efforts. Il faudrait un système de récompenses motivant, qui le pousse à réfléchir à ses actions et à sa stratégie, à moyen et long termes.

3/ Les arborescences d'évolution sont immuables. Une fois qu'elles sont connues, il n'y a plus de surprise.

4/ Il n'y a pas d'attachement possible aux troupes. Les unités ne sont pas individualisées, elles n'ont pas de nom ni de visage. La vie d'une unité ne vaut rien.

Voilà en résumé, selon nos interlocuteurs, l'origine du mal dans la stratégie en temps réel. Ai-je maintenant besoin de préciser que Dawn of War II a été pensé pour répondre à ses difficultés ? C'est cohérent, et ça tombe bien.

Plein les yeux

Au vu des premières séquences de gameplay, et sur un aspect purement plastique, Dawn of War ne sera pas une claque comme a pu l'être World in Conflict en 2007, qui est encore la référence. Il faut savoir que c'est le moteur de Company of Heroes, développé en interne et amélioré pour l'occasion, qui a été utilisé : le Essence Engine. Au niveau de l'animation en revanche, Dawn of War II n'a rien à envier à personne. Gérées par le moteur physique Havoc, les animations sont variées et d'ores et déjà époustouflantes. On applaudira aussi le réalisme de la physique, la gestion des impacts, tout ce qui est balistique, le souffle provoqué par les unités fraîchement invoquées, les explosions de couleurs et de sang ou encore les lumières dynamiques. Dawn of War II nous coupera le souffle, et c'est tant mieux !

L'essence de Dawn of War

Mais faire table rase du passé aurait été une ineptie tant le premier opus aura marqué les foules. Parallèlement, une simple transformation graphique aurait été extrêmement décevante. L'ambition affichée était donc de retrouver l'essence du premier volet et de la réinjecter dans un système de jeu nouveau. S'il est pour le moment difficile de porter un jugement sur l'ensemble des mécaniques de jeu, on peut dire que la première étape, celle de capter l'âme





Peur du grand méchant StarCraft II ?

Que nenni ! Les pontes de chez Relic n'ont apparemment peur de rien ni de personne avec Dawn of War II, et surtout pas du concurrent de chez Blizzard. Mark Noseworthy, le producteur, n'hésite d'ailleurs pas à lancer quelques piques en direction du favori annoncé : « StarCraft premier du nom était une sensation. C'est donc normal qu'ils n'aient pas voulu prendre de risques pour ce nouvel opus. Nous, on a décidé de prendre un autre chemin, pour faire un jeu différent. Nous avons pris plus de risques, pour pousser le genre un peu plus loin ». Même son de cloche chez Jonny Ebbert, designer en chef, qui considère Dawn of War II comme « un projet beaucoup plus excitant » que StarCraft II.

du premier volet, a été franchie avec succès. Avouons-le, en partie grâce à son univers, celui de Warhammer 40,000.
Sans plus de précisions, on se retrouvera encore une fois au 41e millénaire, où l'humanité est, comme souvent dans le jeu vidéo, au bord de l'extinction. Seul espoir contre les félons de la galaxie : Les Space Marines, surhommes surentraînés et surmotivés, prêts à répondre à la plus infâme des menaces. C'est plus un scoop, ils feront partie de l'aventure Dawn of War II. Autre faction connue qui sera du voyage, les « meilleurs ennemis » de nos premiers : les Orks. Eux sont laids, sanguinaires et féroces, et ne vivent que pour détruire et piller. Enfin, il se dit que les Eldars, cette très ancienne race alien placée sous le signe de la technologie, devraient figurer dans l'équipe de départ. Pour le reste, à chacun sa petite idée…
Pour reprendre une expression utilisée par nos interlocuteurs du jour, Dawn of War II doit être considéré comme un Action/STR. Le slogan fait mouche. Et dans les faits, les termes sont loin d'être fallacieux. Tout a été pensé, au niveau visuel comme au niveau du gameplay, pour couper le souffle : les combats sont d'une brutalité rare, des unités tombent du ciel sous un bruit assourdissant, d'autres sautent à la gorge des ennemis, le sang coule à flot, les têtes volent et les os craquent. Un maelström de couleurs rougeâtres et de sons effrayants ! Rien à dire, ça en jette. Le travail effectué sur les animations et la mise en scène est vraiment, vraiment admirable. Plus précisément, c'est sur le combat de mêlée et la puissance des différents commandants – qui peuvent zigouiller à eux seuls un régiment adverse – que l'accent a été mis, si bien que l'on peut parler aujourd'hui, enfin, de combats de nouvelle génération ».





Si les textures sur cette version n'étaient pas du tout dernier cri, on trouvait déjà une foultitude de ces petits détails qui font la différence.

L'importance de l'environnement



Trente secondes de vidéo et quelques formules de Jonny Ebbert suffisent à le comprendre : Company of Heroes (2006) et son extension Opposing Fronts (2007) ont largement influencé Dawn of War II, que ce soit dans la mise en scène ou au niveau des mécaniques de jeu. Rien de très étonnant quand on sait que ces deux titres, sublimés par la critique, avaient réussi un tour de force en réconciliant stratèges purs et durs et tacticiens fous du clic. Se servir aussi de ces expériences était donc tout à fait logique.

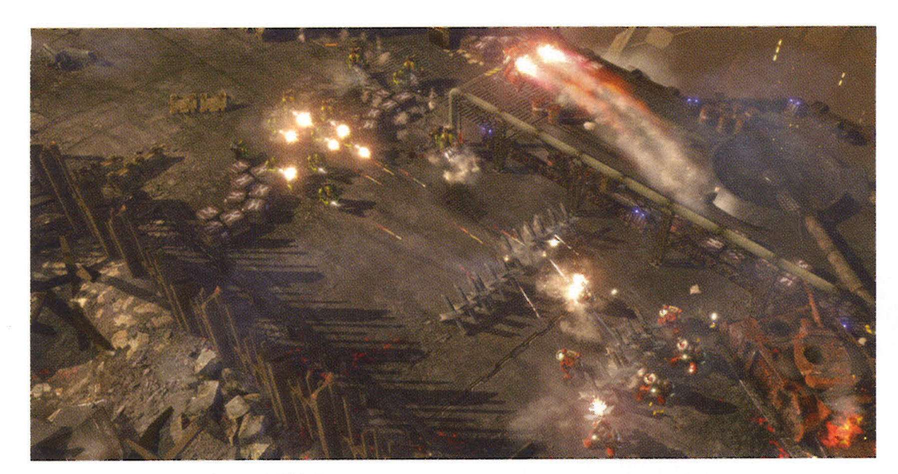
Premiers points communs, et non des moindres, il n'y aura ni base à ériger ni ressources à récolter dans Dawn of War II. De l'action brute, sans atermoiements, sans temps mort. Que du bonheur. Et oubliez les combats réunissant des centaines d'unités comme dans un Age of Kings ou un Command & Conquer 3, vous n'aurez, tout au plus, que quelques escouades à votre disposition. À vous d'utiliser les bonnes unités, au bon moment, au bon endroit. De la tactique brute, sans atermoiements, sans temps mort… Que du bonheur.

Et puis il y a cette dimension environnementale, qui aura pour sûr une part prépondérante dans l'issue des combats. Les décors seront entièrement destructibles, et le terrain, tout à fait déformable. Si cet aspect met bien en exergue les capacités du moteur physique Havoc (voir encadré), il tient surtout une importance tactique vitale. Comme dans Company of Heroes, il faudra étudier minutieusement la topologie de la carte avant les premières rixes et tout faire pour mettre ses unités à couvert lors des combats – on remarquera d'ailleurs que la même signalétique, avec un petit symbole vert pour les zones protégées et du rouge pour celles qui sont exposées, a été utilisée.

Balancer des grenades pour déloger les planqués, investir des vieilles bâtisses pour mieux se protéger ou lancer un bombardement orbital sur un pont pour couper les vivres ennemis, autant d'actions possibles et recommandées si vous voulez sauver vos troupes d'une mort souvent certaine. Qu'on se le dise, dans Dawn of War II, Le décor fait partie intégrante de la stratégie !

En campagne contre l'ennui

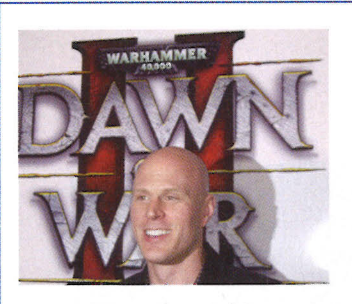
Sans nul doute, c'est la campagne solo qui cristallise le mieux les nouvelles dispositions prises par Relic pour démocratiser le STR : des buts à long terme, des récompenses enivrantes, un système d'évolution moins stéréotypé et des unités qui ne comptent plus pour du beurre. Il ne manque peut-être qu'un pitch digne de ce nom, puisque celui-ci semble essuyer tous les poncifs habituels : la galaxie est aux mains des méchants et il faut nettoyer tout ça fissa sous peine de voir sa faction s'éteindre. Je caricature à peine. On peut imaginer que chaque faction sera jouable, avec espérons-le, des objectifs et des moyens bien différenciés. Déjà vu dans la série « Rise of » de Big Huge Games ou même dans Dark Crusade fin 2006 et dans Soulstorm en début d'année, la progression sera diptyque, à savoir qu'on alternera les phases stratégiques à échelle galactique et les missions tactiques à petite échelle. Dans les premières, on planifiera les attaques et les défenses de ses régions, en déplaçant habilement les pions et en choisissant l'ordre des conquêtes régionales. Quant aux missions tactiques à petite échelle, on basculera en mode temps réel et il s'agira, comme d'habitude, de remplir divers objectifs sur une petite carte, certainement avec un nombre d'escouades très restreint.



Plus que jamais, l'univers de Warhammer 40,000 et le gameplay de la série Dawn of War sont faits l'un pour l'autre !

Puisqu'on est y, parlons-en de ces escouades, et de leurs quelques commandants. Nouveauté de taille, ils seront à vos côtés tout au long de la campagne. Ceci devrait aider à résoudre le « problème d'attachement » ; perdre une unité que l'on contrôle depuis 4 ou 5 heures de jeu, ça fout quand même les boules. D'autant plus que, seconde nouveauté de choix, vos commandants (et chaque unité ?) auront un nom, un visage, une histoire, des capacités et des bruitages individualisés !
Enfin, le système de récompense sera lui aussi bien plus fouillé qu'à l'accoutumée. Vous avez peut-être déjà entendu parler de ces WarGears, sorte du loot qui équipera vos escouades, vos commandants ou vos véhicules – tous dotés d'un petit inventaire – et que l'on gagnera en tuant certaines unités ennemies ou en remplissant les objectifs de missions. Outre l'aspect customisation esthétique, c'est bien de stratégie qu'il s'agira avec les WarGears, qui aideront à combler les faiblesses de vos troupes ou au contraire, à bonifier encore un peu plus leurs forces.

Questions à Jonny Ebbert Designer en chef



Jonny Ebbert était déjà aux manettes sur Dark Crusade. C'est avec un plaisir non dissimulé et une ambition décuplée qu'il nous a parlé de son rôle au sein du projet Dawn of War II.

Joystick : Qu'est-ce qui a changé dans votre approche et dans le travail lui-même depuis Dark Crusade ?
Jonny Ebbert : Déjà, on travaille sur une nouvelle technologie, il y a donc tout à faire. C'est un travail et un challenge très intéressants pour moi. Il y a beaucoup plus d'ambition, beaucoup plus d'enjeux aussi.

Avez-vous fait un travail particulier sur l'I.A. et le pathfinding ? Vous ne l'avez pas souligné, mais c'est une autre des grosses lacunes du STR.
Nous sommes très excités à l'idée de montrer ce que nous avons fait sur l'I.A. et le pathfinding dans Dawn of War II. Les unités se comporteront de manière beaucoup plus intelligente et réagiront comme de vrais soldats qui tentent de survivre. Elles se mettront à couvert face aux tirs ennemis, ou pour échapper aux tirs d'artillerie ou encore après avoir lancé une grenade. Vous n'allez enfin plus commander des « jouets », vous allez contrôler des unités bien vivantes !

J'ai entendu dire que la campagne solo sera jouable en coopération ?
Oui, la campagne solo de Dawn of War pourra être jouée en coopération avec un ami. Le but est de rendre cette possibilité la plus accessible et la plus conviviale possible. Vous pourrez jouer la totalité de la campagne avec cet ami, ou une partie de la campagne seul, et l'autre avec lui. On espère, et on pense, que vous allez adorer.

Plus fort que StarCraft II ?

Chose assez paradoxale au vu de mon enthousiasme débordant dans les lignes précédentes, mais ce périple m'a tout de même un poil frustré. En partie pour cette question, à laquelle personne n'a daigné me répondre : y aura-t-il de nouvelles mécaniques de jeu dans Dawn of War II ? Relic nous a habitués à des trouvailles intéressantes et innovantes, il en faudra d'autres pour sacrer Dawn of War II jeu de l'année.
Faut-il s'attendre à des révolutions pour autant ? Franchement, j'en doute. À ce propos, le studio canadien n'est même pas sûr que ce soit ce que les joueurs désirent et attendent ardemment. L'échec commercial de l'excellent World in Conflict tend à leur donner raison, tout comme l'engouement pour le projet StarCraft II, étonnament similaire à son aîné. Relic a donc choisi un chemin un peu différent de celui ses camarades, un entre-deux symbolisé par l'expression « push the RTS genre forward », que l'on pourrait traduire par « pousser le STR plus loin ». Une mission qui sera (presque) sans aucun doute réussie ; ça se voit, ça se sent, et nos interlocuteurs semblaient détenir toutes les clés pour y parvenir.
Pour autant, un certain nombre d'interrogations reste encore en suspens, et ne nous permet pas, à l'heure actuelle, de savoir s'il aura la carrure pour tenir la comparaison avec StarCraft II. Comme vous avez pu le lire, c'est surtout du solo dont il a été question dans cette présentation. Mais quid du multi si important dans ce créneau ? Mark Noseworthy ne nous a pas révélé grand-chose, arguant que les problèmes relevés en solo sont valables en multi aussi. La question n'est donc pas tant de savoir si Dawn of War II sera bon, elle est plutôt de savoir à quel point il sera bon ? Le solo séduira-t-il enfin des joueurs habituellement peu attirés par le STR ? Le multi convaincra-t-il les joueurs émérites ? Rendez-vous en 2009 pour en juger !







EN F1 BON

Grande nouvelle pour tous les amateurs de Formule 1 : Codemasters vient d'en récupérer les droits, les gauches, les hauts, les bas et toute la périphérie. On ne devrait donc pas tarder à voir débarquer un jeu exploitant la prestigieuse licence, même si l'éditeur britannique évite tout commentaire à ce sujet pour l'instant. Quand on sait ce dont sont capables ces petits gars après Dirt ou GRID (testés dans ce numéro) et si on se rappelle la récente acquisition des auteurs de SEGA Rally, on ne peut que s'en manger les intestins d'impatience.

DITO

Tout fraîchement arrivé chez Atari, chaussures parfaitement cirées, cravate au nœud parfait, Phil Harrison, ex-Sony, a déclaré vouloir orienter l'éditeur vers le multijoueur au détriment des jeux solo. Chose curieuse, le bonhomme annonce ça lors de la présentation du cinquième épisode d'Alone in the Dark, un opus exclusivement réservé aux joueurs solitaires. Comment expliquer alors un tel revirement de stratégie ? L'axe du multi sous forme de réponse à tous les problèmes a été abandonné par la plupart des gros éditeurs depuis belle lurette. On se souvient, par exemple, que 2K Games avait fini par laisser tomber l'idée d'un mode à plusieurs pour Bioshock devant l'absurdité de la chose et les insistances de l'équipe de développement. Non, Monsieur Harrison, la réponse à vos problèmes n'est pas de coller du multi partout, du « social gaming » comme vous dites, avec votre langage de publicitaire en quête de sens. Non, tous les joueurs n'ont pas envie de jouer ensemble tout le temps. Une bonne partie, des millions sans doute, ont toujours autant envie de vivre de belles histoires bien écrites, préférant les partager plus tard, autour d'un verre, en se racontant les moments fabuleux que l'on a pu vivre dans telle ou telle aventure. Les décisions radicales, les revirements trop brutaux de stratégie, n'ont jamais rien donné de bon, à personne. De plus, annoncer ça lors de la présentation d'un jeu solo très attendu revient à lui coller dans le pied une balle dont il n'avait pas forcément besoin. Et s'il n'est pas à la hauteur des attentes, comme beaucoup le redoutent (Alone in the Dark sera sorti avant qu'on puisse le tester...), ce n'est certainement pas parce que les histoires avec un début, un milieu et une fin ont fait leur temps comme certains le prétendent. Loin, très loin, de là.

Yavin

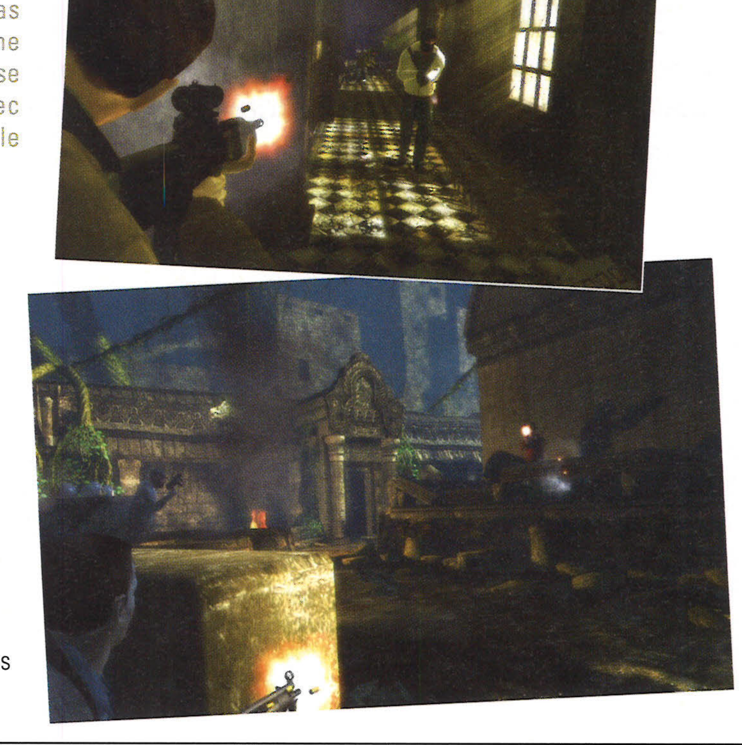
Phrase à la con

Dimanche 18 mai 2008, 16h25

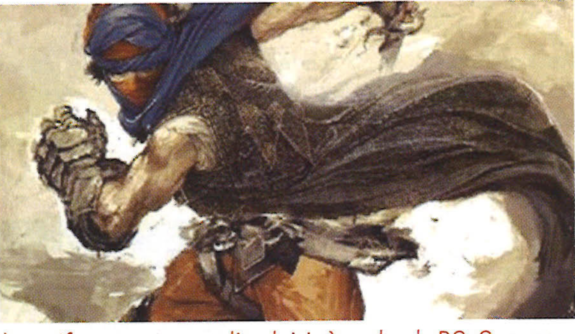
Gruth : Je suis né en Norvège, quand j'étais petit.

Moui, moui

Quand ils ne viennent pas chez nous pour déboucher nos éviers ou recoller des vieux tuyaux, nos amis polonais restent chez eux bien au froid et développent de nouveaux jeux d'action pour nous sortir de la morosité politique ambiante. C'est bien vu de leur part et ce ne sont pas les petits gars de Gingerbread Studios qui vont me faire mentir, vu qu'ils sont en train de nous pondre The Protector, une aventure bien bourrine en première et troisième personne. On y affrontera une organisation terroriste sur fond de mythologie aztèque. C'est tout ce que vous saurez car les développeurs n'ont pas donné la moindre date de sortie pour ce jeu qui s'annonce à peu près aussi excitant qu'une balade en Fiat Multipla dans les rues de Granville.



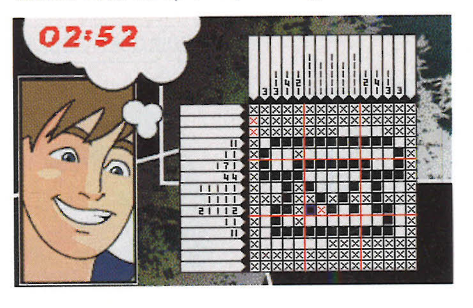
Sans rire



Nos amis et confrères du vénérable et interstellaire magazine Joypad vous ont dévoilé, le mois dernier, le nouvel épisode de Prince of Persia, en développement chez Ubisoft. Nous, on s'en tamponne un peu, vu que, de toute façon, l'éditeur français prend manifestement un malin plaisir à snober le PC. Comme si c'était une machine de seconde zone tout juste bonne à rentabiliser ses titres plusieurs mois après leur sortie console… Cela dit, ma conscience professionnelle m'oblige à vous parler de la rumeur du jour, à savoir de l'éventuel titre du jeu. Il s'agirait, d'après Gisèle, responsable du rayon poisson à la supérette du coin, de « Heir Apparent » ce qui pourrait donc nous donner en français quelque chose comme Prince of Persia : L'Héritier présomptif. Et ça, ce n'est pas Gisèle qui me l'a dit mais wordreference.com, un super-site web que je vous conseille vivement.

Case manquante

Prenez votre encyclopédie des idioties, et passez directement au chapitre « portages incompréhensibles », puis inscrivez Picross ST sur la page blanche que vous avez devant les yeux. Oui, vous avez bien entendu, un taré (mais un taré pété de talent) a porté le concept du logigraphe sur un ordi disparu depuis des années et aimé uniquement par cet hurluberlu de C_Wiz. Il vous faudra donc disposer d'un émulateur Atari ST afin de noircir une grille pleine de petites cases et ce, pour tenter de former un joli petit dessin. Évidemment, je me moquerais avec délectation de ce curieux Icisir si ma petite maman ne le pratiquait du matin au soir depuis cinq bonnes années, je vais donc éviter de la fâcher. Vous comprenez, l'héritage…

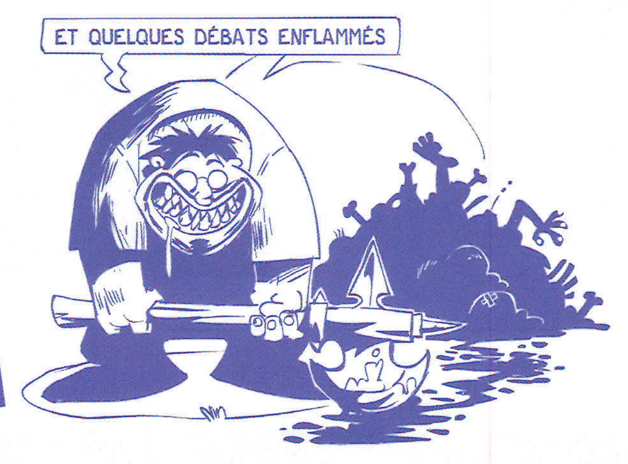




Bouh ! La honte !

Si, comme moi, vous adorez les trucs qui roulent, résidez en région parisienne ou comptez y passer un de ces quatre, vous serez peut-être tenté par le 2CV Expo Show à la Cité des Sciences et de l'Industrie, Porte de la Villette. Ben, non, fuyez, d'abord parce qu'à 8 euros le droit de voir une dizaine de deuches, dont 3 suspendues au plafond, on ne peut pas dire que ça en vaille vraiment la peine. Les défenseurs de l'événement me rétorqueront avec colère qu'il y a une fantastique ronde de 2CV d'une durée de 13 minutes absolument bluffante. Et je leur répondrai que leur bidule était en panne sans que les responsables ne semblent s'en soucier le moins du monde.

Rien ne presse



À l'occasion de la sortie de GTA IV, nos estimés confrères des journaux Le Monde et Libération ont affiché les jeux vidéo à la une. Ça claque, non ? Et le plus beau dans l'histoire, c'est qu'aucun des deux n'en a profité pour accuser les joueurs d'être fous, agressifs ou de passer leurs nuits nus dans la cave à démembrer des chatons ou à violer leur petite sœur. Même le magazine officiel du TGV s'est fendu d'une page plutôt sympathique sur notre loisir préféré. Vous voyez, ils commencent enfin à comprendre. Ça ne nous aura jamais pris que vingt ans.



Prince of Persia 4...

...ne s'appellera peut-être finalement pas « Heir Apparent » comme vous le raconte cet idiot de Savonfou quelque part dans ces pages. Le démenti a été publié par un des modérateurs des forums d'Ubisoft. Y'a pas à dire, c'est quand même hypra passionnant, tout ça.

Mais bien sûr

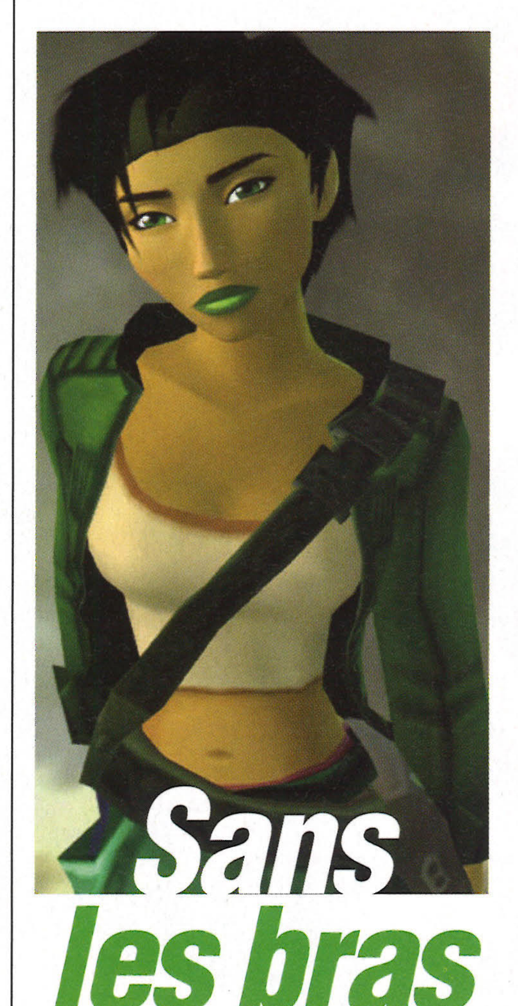


D'après Doug Lombardi de Valve Software, il ne faudra pas trop compter sur une démo de l'horrifique Left 4 Dead. Les développeurs passent tellement de temps à peaufiner la version complète qu'il leur serait impossible de se focaliser sur autre chose. Amis lecteurs, n'entendez-vous pas ce joli petit air de pipeau ? Ce qu'il est doux et apaisant ! À me donner envie de fermer les yeux et de me blottir contre un mur en suçant mon pouce.



ENCORE DU JEU ?

Manifestement désireux de sortir un peu du carcan informatique et vidéoludique (c'est beau quand je parle) l'éditeur Micro Application sort son tout premier roman. Une vraie histoire avec un scénario, des personnages et des rebondissements à n'en plus finir. Ça s'appelle Las Vegas 21, c'est inspiré d'une histoire vraie et le tout est écrit par un certain Ben Mezrich. Vous y découvrirez l'histoire d'une bande d'étudiants roublards qui ont joyeusement arnaqué les plus grands casinos de Las Vegas au début des années 90. Le bouquin a même été adapté au cinéma et le long métrage sera sorti depuis un petit moment quand vous lirez ces lignes. Pour en revenir au récit sur papier, je vous conseille poliment, mais fermement, d'en lire un chapitre ou deux avant de passer à la caisse.



Sans les bras

Comment parler de Michel Ancel sans évoquer... hmm, allez, je tente le coup. Le créateur de R... , génie responsable de l'excellent Beyond Good & Evil travaillerait en ce moment sur une suite à ce jeu injustement boudé par le public lors de sa sortie. C'est lui qui l'affirme et ce n'est pas une surprise, on vous en avait déjà parlé, il y a quelques mois, grâce à nos super indics secrets déguisés en salles de réunion et présents chez les plus grands éditeurs du monde. Donc, l'auteur de Ra... King Kong, oui, c'est ça, précise bien que tout n'est encore qu'une ébauche, des idées, des croquis et que l'équipe attend le feu vert d'Ubisoft avant de se mettre au travail. On va donc continuer à brûler des cierges en attendant la nouvelle bombe du papa de Ray... Charles.

Live is live

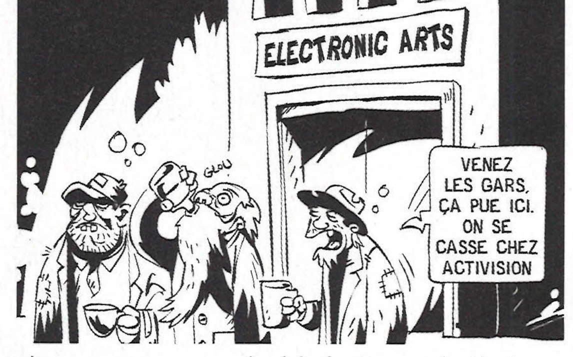


Microsoft l'a annoncé en fanfare, 10 millions de Xbox 360 ont été vendues sur le seul territoire américain. Dans la foulée, le constructeur précise également avoir 12 millions d'inscrits sur son célèbre Xbox Live. On peut donc en déduire plein de trucs. Premièrement, la machine se vend vachement mieux au pays des burgers que n'importe où ailleurs. Ensuite, la firme américaine en fume de la méga bonne quand elle compte ses abonnés.

Juste valeur

Lors de la récente cérémonie des Gérard 2008 célébrant les nullités du cinéma français, c'est l'ancien membre de la troupe des Robins des Bois, Jean-Paul Rouve, qui a décroché la timbale. Pas moins de deux trophées lui ont été décernés. Tout d'abord le Gérard de l'acteur qui aurait mieux fait de continuer à faire des sketches et ensuite celui du plus mauvais animal dans un rôle d'animal. Une claque bien sentie à destination d'un acteur plus prompt à se la jouer qu'à jouer tout court. Côté film, Astérix aux Jeux Olympiques s'est payé le Gérard du plus mauvais film de l'histoire du cinéma en 2007, ce que je trouve franchement abusé. De l'histoire du cinéma tout court aurait amplement suffit.

La (pas trop) bonne paie



Chez Electronic Arts, les choses ne vont plus aussi bien qu'avant. Si l'éditeur américain enregistre un super chiffre d'affaires de plus de 3,5 milliards de brouzoufs, il subit également des pertes à hauteur de 454 millions (de brouzoufs aussi). Apparemment, ce n'est pas bien grave, les responsables se proclamant éditeur n°1 sur le marché européen avec des ventes faramineuses réalisées lors du dernier trimestre. De plus, on nous annonce des prévisions de ouf, avec un chiffre d'affaires, sur l'année fiscale en cours, de plus de 5 milliards de dollars. C'est cela, oui, vous ne m'aurez pas comme ça, les gars, vous avez perdu plein de pognon, c'est tout.

Savonfou...

...n'est pas l'auteur de la news sur Prince of Persia 4 comme le prétend honteusement cet abruti de Sundin. Et si vous voulez savoir qui l'a vraiment rédigée, c'est très simple : c'est moi.



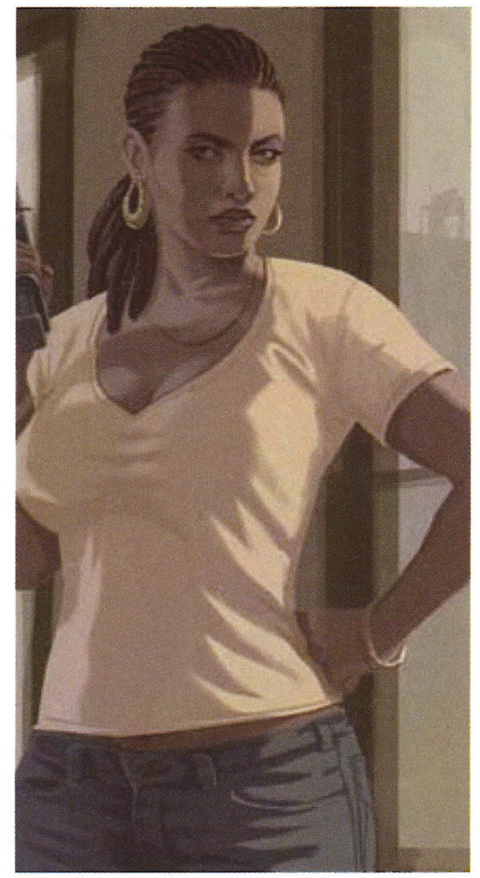
Gothic 4...

...pourrait bien voir son titre sauter au profit de Arcania : A Gothic Tale même si cette décision ne concerne, pour l'instant, que les États-Unis, le pays des gros lourds (ben oui, même la balance Wii Fit a été adaptée à leurs « besoins »).


SO BLONDE
UNE AVENTURE NATURELLEMENT BLONDE !
LE NOUVEAU POINT & CLICK SIGNÉ
STEVE INCE
" LES CHEVALIERS DE BAPHOMET "
DÉJÀ DISPO !
LES BLONDES
INSCRIVEZ-VOUS SUR WWW.SOBLONDE-CONCOURS.FR POUR PARTICIPER À NOTRE CONCOURS !
GAGNEZ DES JEUX, DES BD "LES BLONDES" ET BIEN D'AUTRES SURPRISES !
PC DVD ROM
WIZARBOX
dtp entertainment AG
www.dtp-ag.com
12+
www.pegi.info
So Blonde © 2008 dtp entertainment AG. Tous droits réservés. Développé et créé par Wizarbox. Tous les noms de sociétés, marques commerciales, marques déposées et logos appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

UN GRAND BRAVO

Selon Patrick Kierkegaard, chercheur à l'Université de l'Essex, il n'y a aucun lien entre violence et jeu vidéo. C'est la récente étude qu'il a menée sur le sujet qui le lui fait dire. Forcément, on se voit mal vous prétendre le contraire, on est même super d'accord avec ce monsieur et on lui paye des coups quand il le désire. D'autant qu'il avait souvent prétendu le contraire par le passé. Savoir reconnaître ses erreurs, c'est un pas de plus vers la sérénité, du paradis et des jolies femmes aux mœurs légères.



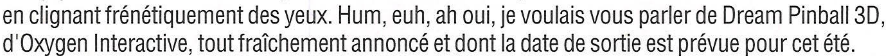
Coup de flip



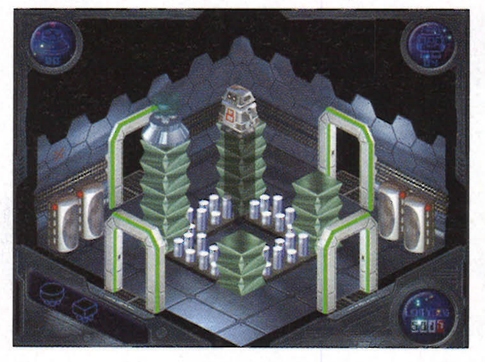
Alors là, ça faisait longtemps qu'on n'en avait pas vu un ! Un quoi ? Mais un jeu de flipper pardi ! Souvenez-vous, c'était à l'époque où l'on pouvait encore fumer dans les bars et quand les jeux vidéo ne nous avaient pas tous emprisonnés dans nos salons. On traînait alors, bière à la main, dans des salles embrumées et l'on allait glisser des piécettes dans des machines envoûtantes près desquelles on se déhanchait d'ailleurs de manière totalement ridicule. Souvent, une petite blonde en minijupe venait se frotter à l'engin et nous montrait sa langue en clignant frénétiquement des yeux. Hum, euh, ah oui, je voulais vous parler de Dream Pinball 3D, d'Oxygen Interactive, tout fraîchement annoncé et dont la date de sortie est prévue pour cet été.

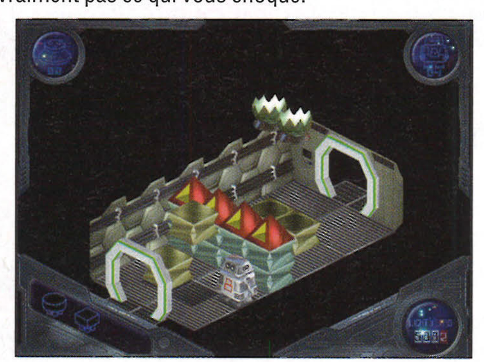
Et nous alors ?

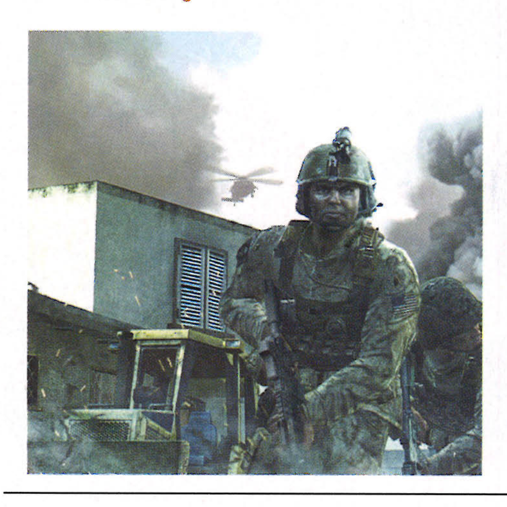
GTA IV, on vous en parle tout le temps, parce qu'on aime ça. Eh bien, figurez-vous qu'on n'est pas les seuls. Les ventes du titre de Rockstar sont absolument monstrueuses : plus de six millions d'exemplaires écoulés en une petite semaine. Et s'il était sorti en même temps sur PC, le chiffre aurait probablement été doublé, mais on va encore me dire que je n'y connais rien en marketing.



Est un remake. Vous avez vu ça, j'ai écrit la suite du titre en commençant une nouvelle phrase avec une majuscule et tout, c'est de la folie pure, il va neiger des clous si ça continue. Bref, Alien 8 vous envoie dans l'espace et vous demande d'activer un nombre conséquent de chambres de cryogénisation afin de sauver l'équipage avant que l'engin arrive à destination. Entièrement réalisé en 3D dite isométrique, cette nouvelle version présente l'inestimable avantage de tourner sous Windows avec des graphismes à peu près accetabples. Oui, accetabples, je ne vois vraiment pas ce qui vous choque.

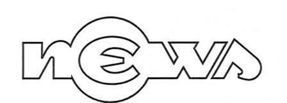






Call of Duty 5...

... sortira bien sur PC à une date encore inconnue. Pas de bol pour tous les aigris d'arrière-garde qui pensent encore que le jeu PC vit ses derniers instants.



Take it easy !



Les petits designers de Continuum nous ont récemment sorti de leur chapeau magique le BacVac, un concept d'aspirateur non seulement sans fil, mais aussi portable comme un sac à dos. On les remercie bien fort, il ne manque plus que des haut-parleurs et un album de Mika pour motiver madame et que j'arrête enfin de regarder la télé avec un masque à poussière sur le nez.



Nintendo...

... a été condamné à verser une amende de 21 millions de dollars pour avoir utilisé différents brevets sans autorisation lors de la création de la manette Gamecube. À la signature du chèque, Satoru Iwata aurait arrondi à 25, et déclaré : « Gardez la monnaie ! »

Inspecteur des rides

Si, à la rentrée prochaine, vous n'avez vraiment, mais vraiment rien de mieux à faire, réservez donc un vol pour le pays des hamburgers. C'est que la chaîne ricaine CW (fusion entre la WB et UPN) nous ressort de ses vieux tiroirs la fantastique série Beverly Hills 90210. Au programme, des acteurs déterrés, euh, sortis de Melrose Place, des Feux de l'amour ou encore, tenez-vous bien, de la Fête à la maison. Autant dire que ça ne sent plus le sapin, mais la forêt entière. Alors certes, ils nous ramènent peut-être Jennie Garth, mais 18 ans après, c'est comme transposer Sex and the City au cinéma : une bonne idée jusqu'à ce que la libido se barre en hurlant par la sortie de secours.

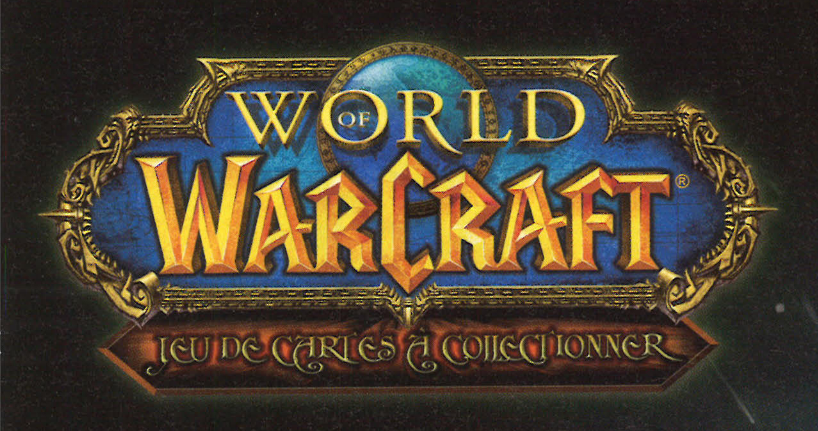
Chiiiiiiiii

L'entreprise Triumph a présenté au monde une mirifique création qui réunit deux de mes plus grandes passions dans la vie : la lingerie et les Japonaises. Accessoirement, des gadgets aussi, même si, avouons qu'après une telle entrée en matière, il est difficile de faire mieux. Imaginez (comme disent tous les marketeux en panne d'inspiration du moment) un soutien-gorge avec capteurs solaires qui permettrait de recharger téléphone, baladeur MP3 ou console portable. Je crois très sincèrement que l'on n'avait pas vu invention plus merveilleuse combinant électronique et féminité depuis le lave-vaisselle.

SKÖL OFENSTRÜ

Allez, promis, ce mois-ci, c'est fête, ukulélé et table en formica, une news sur les Sims et je vais essayer d'être gentil. Les gars d'EA nous proposeront le 27 juin Les Sims 2 : Ikea Kit, une jolie petite rondelle brillante pleine de meubles du géant bicolore. Chacun va donc pouvoir s'amuser à recréer son propre petit intérieur cosy pour ses marionnettes numériques. Mais c'est tout de même avec tristesse que je constate que l'expérience Ikea ne sera jamais complète : ça m'étonnerait qu'ils offrent en bundle une assiette de boulettes de viande et la clef Allen, vous savez, celle que vous retournez enfoncer le lundi matin dans la gorge du vendeur qui vous a dit que non, non, c'était pas bien compliqué à monter, un buffet sans perceuse.





Si vous n'êtes pas AVEC moi, vous êtes CONTRE moi...

Un mal ancien vous attend dans la nouvelle extension de World of Warcraft® Jeu de Cartes à Collectionner !

- NOUVELLES CARTES DÉMON – Jouez Horde, Alliance et désormais Démon !
- OBTENEZ PLUS DE BUTIN™ – Plus de chances d'avoir une carte Butin™ dans chaque boîte !
- 19 CARTES PAR PAQUET – Le meilleur rapport qualité/prix dans un Jeu de Cartes à Collectionner !





Disponible le 1er juillet dans votre magasin spécialisé. Plus d'infos sur :

WOWTCG.COM ou TOPDECK.FR





Petite Theft Auto

Dans la série « faites des gamins, ça fait toujours des anecdotes à raconter à l'apéro », voici Kristina Gjursel. Tandis que son père était descendu de la voiture pour faire une course, la petite Bulgare de trois ans a décidé de conduire elle-même. Elle est donc allée planter le véhicule familial ainsi que ses deux cousins qui patientaient sagement sur la banquette arrière dans une rivière non loin de là. Plus de peur que de mal, je me demande juste si elle aime les poneys, pour présenter à Yavin sa future, future épouse.

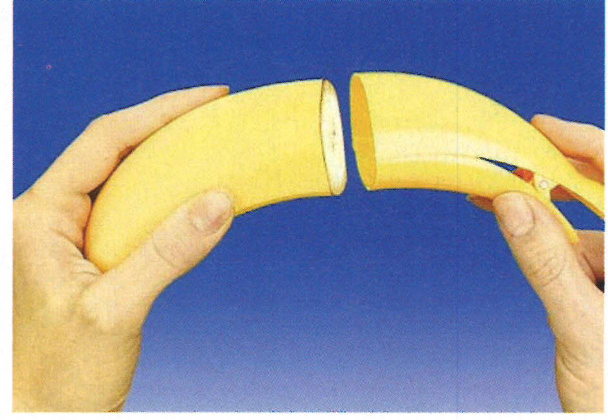


À la masse

C'est bon, les gars, rangez les fourches et balancez-moi ces têtes coupées à la poubelle, Bioware et EA sont revenus à la raison. Le développeur et l'éditeur du très attendu Mass Effect avaient en effet surpris – voire mécontenté – leur petit monde il y a quelques semaines en annonçant que leur dernier bébé serait on ne peut plus protégé. Au programme, du SecuROM bien gaulé avec une vérification sur Internet tous les dix jours, et un nombre limité d'installations simultanées. Devant la grogne bien compréhensible des joueurs – en effet, comment jouer dans 7 ans, si les serveurs d'EA se sont fait la malle à Buenos Aires ? – les sales petits chafouins ont fait machine arrière. Le dispositif qui devait aussi concerner le non moins attendu Spore n'exigera finalement qu'une seule validation par le Net à l'installation, laissant la possibilité de jouer sans DVD sur trois machines différentes en même temps. Ce sont nos amis poulpes qui vont être contents.

Banana split

La distinction du gadget à la con de la demi-heure va ce coup-ci au « NANA Saver Banana Holder », une formidable pince qui vous servira à conserver votre moitié de banane entamée dans des conditions optimales. Que les petits appétits intéressés par la chose (mais qui diable n'a jamais fini une banane ?!) viennent se présenter à la rédaction, pour que je les envoie suivre le programme « Jean-Pierre Coffe est une gonzesse » chez mon bulldozer de mère.



eidos proposera bientôt...

... toute une collection de jeux pour filles. Cheval & Poney, Mon Haras et Riding Star : Compétitions Équestres sont au programme. Et moi qui croyais que la vraie passion des gamines de 9 ans, c'était la physique nucléaire.



Réserve naturelle

Il y a du rififi et loulou dans l'air aux États-Unis. L'Union des Libertés Civiles accuse en effet l'Armée de l'Oncle Ben's de non respect de la protection des enfants sur le recrutement militaire. Les hauts gradés auraient démontré leur volonté de pénétrer la culture des jeunes via le très propagandiste America's Army, joué par des petiots d'à peine 11 ans. Pas moins d'un engagé récent sur vingt aurait donc signé à cause de sa passion du jeu. Au vu des rayons de jeux DS ces derniers temps, je me demande à quoi vont ressembler les écoles vétérinaires et BEP Puériculture dans 15 ans, pour le coup.



Ulteo...

... est une petite boîte française qui vous propose de faire tourner des applications Linux sur Windows. Chouette, moi qui voulais depuis toujours instal... non, laissez tomber, je n'ai rien dit.



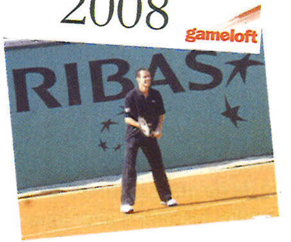
À pleins tubes

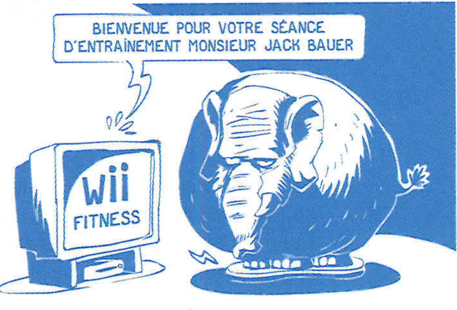
L'idée de ne pas connaître vos petits-enfants à cause de votre clope horaire vous inquiète, vous ne dormez plus la nuit, la bave s'agglutine au coin de votre petite bouche tendre ? Dans ma mansuétude immense, je vous propose la cigarette électronique. Pour une soixantaine d'euros l'unité, vous pourrez tirer de la vapeur de ce petit gadget rechargeable ainsi que votre dose habituelle de nicotine. Le bout du bidule s'allume comme une vraie cibiche et les concepteurs ont même poussé le vice jusqu'à en faire sortir de la fumée. Récapitulons donc : plus de cancer, toujours autant d'addiction et on se pèle quand même les miches sur le trottoir devant le bar ? Pas de doute, l'humanité est en progrès.

Service à suivre

C'est bien connu, à Joystick, on est prêt à tout pour vous : venir à la rédaction en velib' quand la RATP est en grève, troquer Savonfou contre une couv' Duke Nukem Forever, ou pire, nous lever très tôt le matin, à 10 heures, pour assister à des présentations de jeux même pas encore annoncés. Nouvelle preuve en est avec notre présence à Roland Garros pour la présentation du dernier-né de Gameloft sur… mobile (ouais, bon) : Roland Garros 2008, sous la licence officielle du tournoi éponyme et avec la bénédiction de Michaël Llodra, 40e joueur mondial, excusez du peu. Au menu de cette matinée : petit-déjeuner roboratif et échange de politesses sur un court annexe avec le champion français. Ah, et, oui, quand même, la présentation de Roland Garros 2008 aussi. Pas de quoi inquiéter Virtua Tennis 3 pour le moment, mais force est de constater que la qualité des jeux sur mobiles ne cesse de s'améliorer. Pour les infos pratiques, sachez que ça coûte entre 3 et 5 euros et que ça se télécharge sur le site officiel de Gameloft : www.gameloft.com.





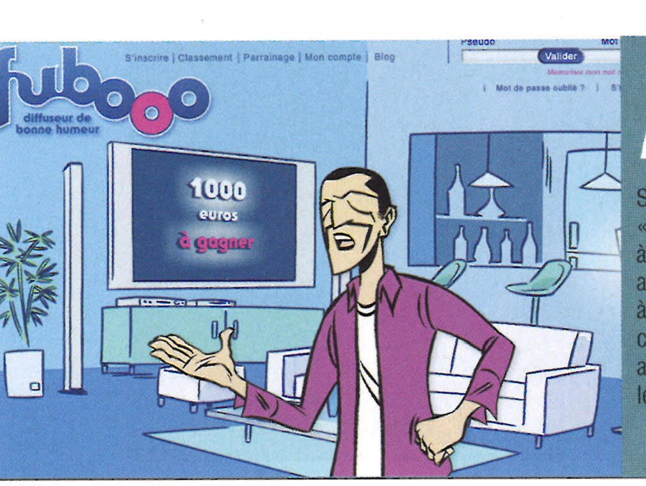


Fat Boÿ Slim

Crésus, pardon, Nintendo a présenté ses excuses aux joueurs de Wii Fit concernant de possibles erreurs lors du calcul de la masse corporelle. Certains se seraient en effet plaints d'être classés parmi les obèses alors qu'ils étaient au contraire particulièrement athlétiques. C'est que le jeu ne gére pas au mieux les carrures bodybuildées ou celles des enfants encore en pleine croissance. Ah ! Ben, vous voyez que je ne me traîne pas une bouée de 15 kilos sous mon T-shirt, ce sont de magnifiques et sensuels abdos.



Yavin, lundi 19 mai, 08h02 : J'ai rêvé que je reproduisais Levallois en pâte à sel.



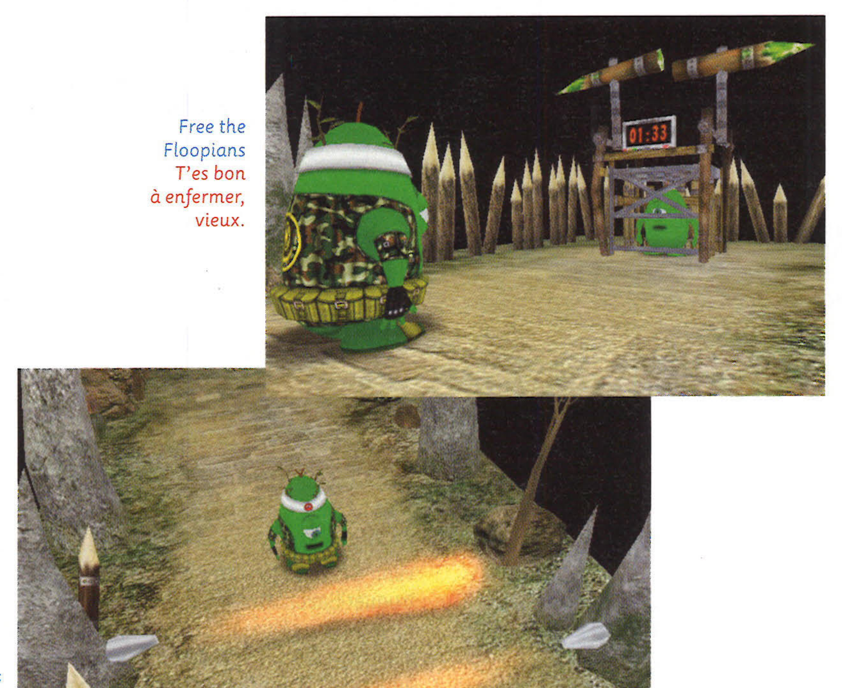
Les enfants de la télé

Savez-vous mes braves, ce qu'est l'advertgaming ? Habile et spirituelle contraction anglaise de « publicité » et de « jeu », ce concept dont on aurait préféré qu'il ne voie jamais le jour consiste à vous faire regarder des pubs pour vous poser des questions ensuite. Bien sûr, plus vous êtes attentifs, plus vous gagnez de points, avec la possibilité de récolter la cagnotte de 1 000 euros à la fin du mois. Ça se passe sur le site Fubooo www.fubooo.com et on n'ira pas jusqu'à vous conseiller d'y jouer, au contraire. Par contre, j'ai entendu dire que les meilleurs lecteurs de Joy accrochaient les pages de pub de leur magazine adoré sur les murs de leur chambre pour les regarder béatement pendant des heures. Enfin moi je dis ça, je dis rien.

FREE THE FLOOPIANS

>Genre : Plate-forme
>Développeur : N.C.
>www.floopians.com

Libérez les floopians ! Sauvez-les ! Ça urge, non de non ! Au fait, c'est quoi un floopian ? Bonne question, vous trouverez la réponse dans ce sympathique jeu de plate-forme dans lequel vous sauterez, sauterez et sauterez encore à la recherche de petits êtres à délivrer. Votre but : atteindre le Evil Robolord pour mettre une bonne fois pour toutes les points sur les « i ». Ici, le héros, c'est vous et il va falloir qu'il le comprenne. À vous de lui expliquer avec vos mots et surtout votre adresse. Pas la postale, hein.



Free the Floopians T'es bon à enfermer, vieux.

Free the Floopians

DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE

LE JEU DU MOIS VIRTUAL VILLAGERS 3 THE SECRET CITY

>Genre : Simulateur de vie
>Développeur : Last Day of Work
>www.virtualvillagers.com

Si vous suivez cette rubrique depuis ses débuts, vous connaissez forcément les joyeux petits naufragés de Virtual Villagers. Le principe reste le même, c'est-à-dire gérer le quotidien d'une bande de survivants en leur affectant diverses tâches à accomplir. Pêle-mêle, on coupe des arbres pour disposer de bois de chauffage, on pêche afin de ne pas mourir de faim prématurément ou séduire une donzelle, histoire d'aller jouer au tarot avec elle dans les buissons. Très joli, le titre cumule les bons points avec, en fer de lance, cette qualité de continuer à « tourner » même lorsque vous fermez la partie. Des heures de jeu en perspective, et je vous assure que même un gros joueur poilu adepte des carnages à la sulfateuse dans d'improbables FPS allemands peut y trouver son compte et devenir gaga devant cette série atypique, mais, ô combien, excellente.





Bushwack
Mignon tout plein, et instructif.

BUSHWACK

>Genre : Éducatif
>Développeur : Bad Milk Games
>http://badmilkgames.weebly.com



Bushwack

Parfois, en grignotant une biscotte au petit matin, on a soudain envie d'en savoir plus sur la guerre de Sécession qui a ravagé les États pas très, très unis vers 1864 et des bananes. On cherche, on ne trouve rien que des encyclopédies bien complètes, mais franchement pénibles à se farcir. Alors, hop, voici de quoi parfaire ses connaissances en s'amusant ! À condition d'avoir envie de suivre deux jeunots à la recherche de pièces d'or et de traverser des tableaux colorés en répondant à des questions parfois un peu pointues sur cette période trouble de l'histoire. C'est original, frais, et si la période vous intéresse, voilà de quoi vous remplir la tête avant d'aller déverser votre savoir dans un parc auprès de jolies demoiselles, lors d'une journée ensoleillée. Et si elles partent en courant, ne vous inquiétez pas, c'est juste qu'elles ne se sentent pas à la hauteur.

ARMADA TANKS

>Genre : Stratégie
>Développeur : Enkord
>www.enkord.com

Votre base est attaquée ! Les ennemis approchent, faites quelque chose ! Hop, on se glisse dans un petit tank et en avant pour une bonne petite guerre. De toute façon, c'est ce qu'il nous faut, ma bonne dame. Bref, à l'aide de 6 armes et 24 évolutions de celles-ci, vous allez combattre les hordes de blindés qui vont tout connement tenter d'envahir votre territoire au travers de 60 tableaux, tous très réussis. Le titre est fun, coloré et terriblement addictif, que demande le peuple ? La paix ? Ah, ben non, les gars, on ne peut pas avoir le beurre, l'argent du beurre et le fil à couper le beu… hum, non, c'est pas ça.



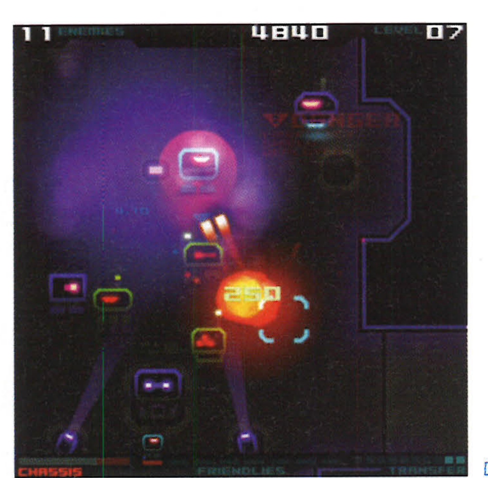
Armada Tank
Ça ressemble un peu à Bomberman. C'est normal.



Armada Tank

DROID ASSAULT

>Genre : Shoot-em-up
>Développeur : Puppygames
>www.puppygames.net



Droid Assault

On a vraiment de tout, ce mois-ci, même un bon jeu de tir qui pète la forme. Alors que dire ? On dirige un vaisseau, il est mignon et surpuissant, dispose d'une myriade d'armes, et l'univers entier, qui lui en veut, tente de le dégommer. Notre tâche est d'assurer sa longévité dans l'espace grâce aux réflexes de ouf développés lors des matchs de handball. Ceux pendant lesquels le prof nous obligeait à être gardien de but et où nos adversaires, mais néanmoins camarades, nous envoyaient la balle dans la tronche à des vitesses défiant l'imagination. L'ancêtre du shoot-em-up, en somme.



Droid Assault C'est un peu ça, la science-fiction.

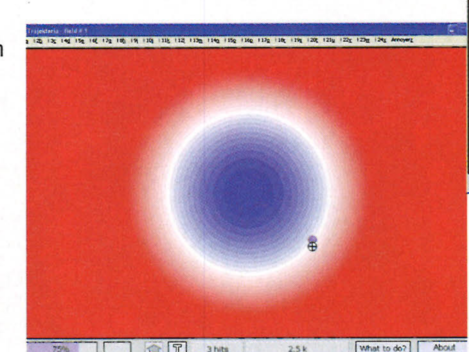


TRAJEKTORIA

>Genre : Expérimental
>Développeur : Jonax
>www.jonax.se

Le jeu zarbi du mois s'appelle Trajektoria et c'est ce qu'on appelle poliment un titre « expérimental ». En général, par ce qualificatif passe-partout, il faut comprendre qu'un étudiant dépressif en phase de reconstruction mentale suite à un grave choc émotionnel a soudain cru tenir l'idée du siècle. Dans celui-ci, en revanche, le concept est tellement simple qu'on ne peut qu'adorer : sur un tableau épuré, évolue une particule, à vous d'anticiper sa future position. Voilà, c'est tout. Le développeur est suédois, sans vouloir balancer.

Trajektoria

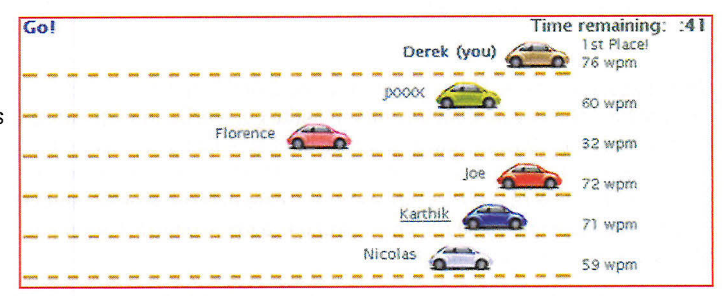


Trajektoria Que voulez-vous, il y a des jeux qui ne s'expliquent pas.

TYPERACER

>Genre : Adresse
>Développeur : N.C.
> http://play.typeracer.com

Une fois n'est pas coutume, voici un jeu jouable exclusivement en ligne. Oui, je suis un fou, moi, je transgresse toutes les règles, même que parfois je ne valide pas quand je monte dans le bus. Alors, quoi c'est qu'on fait dans ce jeu ? On frappe ! Sur le clavier ! Avec ses doigts et le plus vite possible. L'idée, c'est de recopier les phrases affichées à l'écran et chaque mot tapé fait avancer votre petite bagnole lors d'une course de ouf gueudins contre d'autres pilotes de bureau. Car le tout se joue contre de vrais gens faits de chair et de sang et rouges de colère quand ils jouent contre moi, vu que je tape cinquante-deux millions de mots à la minute. Et vous ?



Typeracer Frappez pour gagner !

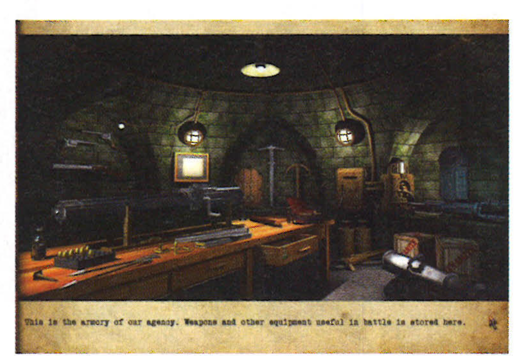
LAVRA MORTUS

>Genre : Shoot-em-up
>Développeur : Rake in Grass
>http://larvamortus.rakeingrass.com

Aaah, les monstres, que deviendrait-on sans leur diabolique présence ? Heureusement, dans Lavra Mortus, ils sont nombreux à nous attendre au détour des couloirs afin de tenter, vainement, de nous envoyer six pieds sous terre. En vue du dessus et armé jusqu'aux dents, on a donc tout le loisir de leur tourner autour avant de vider nos chargeurs dans leurs corps putrides. Zéro subtilité pour un max de bonheur vidéoludique, c'est incroyablement salvateur après une journée de dur labeur. Cependant, je vous préviens, c'est ultra gore, et je sais très bien que c'est la phrase qui vous a définitivement convaincu d'aller télécharger la démo. Bande de petits fous.

Lavra Mortus Dégommez-les tous !





Lavra Mortus

MISSILE MATADOR

>Genre : Adresse
>Développeur : N.C.
>www.shimobayashi.name/binary/MissileMatador/

Très original ce Missile Matador. Comme son nom l'indique, il va falloir éviter des missiles à tête chercheuse. Et pour qu'ils lâchent l'affaire, la seule solution, c'est de les envoyer les uns sur les autres, histoire de les faire exploser dans un grand vacarme. Ça a l'air facile, ça ne l'est pas. Ça a l'air super fun, ça l'est totalement et on en redemande. Ne lancez pas ce jeu si vous êtes du genre à devenir accro à tout ce qui vous passe sous le nez, sinon votre vie sociale risque d'en prendre un sérieux coup.

Missile Matador Un taureau ? Non, des missiles.



THE SEWER GOBLET...

>Genre : RPG
>Développeur : N.C.
>http://chef.avalanchestudios.net/Wu%20Tang/TheSewerGoblet.rar

The Sewer Goblet

Bon, alors là, je ne vous ai pas mis le titre complet en haut parce que, voyez-vous, The Sewer Goblet : The Wu-Tang Clan and the Wu-Tang Baby, comment dire… c'est LOURD. Voilà, c'est dit. Vous aurez affaire à une sorte de mini RPG mettant en scène des petits rappeurs rigolos et, à vrai dire, c'est tellement décalé qu'il est bien difficile de ne pas trouver ça super attachant. Malgré plein de trucs, mais surtout des graphismes à faire peur, même au type qui a pondu le logo de la SNCF. C'est dire.



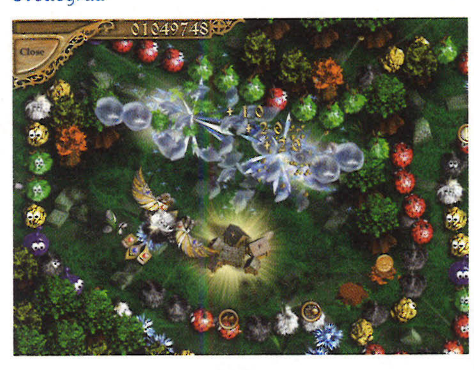
The Sewer Goblet
Et hip, et hop. Et hip, et hop.

SVETLOGRAD

>Genre : Puzzle
>Développeur : Enkord
>www.enkord.com/games/svetlograd

Des bouboules ! Ça faisait longtemps qu'on n'avait pas explosé des bouboules par trois de même couleur. Et je le sais, ça vous manquait, où ça manquait à votre mère, à votre sœur ou à toute la famille. C'est que c'est populaire et envoûtant ces petits jeux de puzzle. Et puis c'est franchement joli, parfois même magnifique selon le degré d'exigence ou de tolérance, c'est selon. Alors forcément, celui-ci ne réinvente pas la roue, d'ailleurs le premier n'avait pas inventé la roue non plus. Sait-on seulement qui l'a inventée, la roue ? Hein ? Vous avez deux heures.

Svetlograd





Svetlograd
Doit-on vraiment vous réexpliquer le concept ?

On pense à tout
Vous trouvez ça relou de recopier nos jolies adresses web dans votre navigateur préféré ? Nous aussi ! Alors retrouvez toutes les URL de cette rubrique sur www.joystick.fr et vous n'aurez plus qu'à cliquer dessus pour devenir tout beau et tout bronzé.

CHOCOLATIER 2

>Genre : Crise de foie
>Développeur : Big Splash Games
>www.bigsplashgames.com/chocolatier2/

L'été, ses plages de sable chaud, ses gonzesses en bikini, ses salades de fruits légères et… sa dramatique carence en cochonneries. Pâques est derrière nous, Halloween ne fait plus recette et Noël, sérieusement, on ne va même pas penser à Noël maintenant. Rien de mieux donc pour faire un grand pied de nez au sacro-saint « bougez-bronzez » que de jouer à Chocolatier 2, la suite de Gears of War, si, si, je vous jure. On incarne cette fois-ci un aspirant magnat du cacao des années 20 qui parcourt le monde à la recherche de recettes inédites, ingrédients secrets de ce chouette petit jeu de gestion original. Je vous dis, moi, le jeu vidéo, c'est vraiment plus ce que c'était.

Chocolatier 2
Ah ben, en voilà des plages finalement.

Salut, tu habites chez tes parents ?

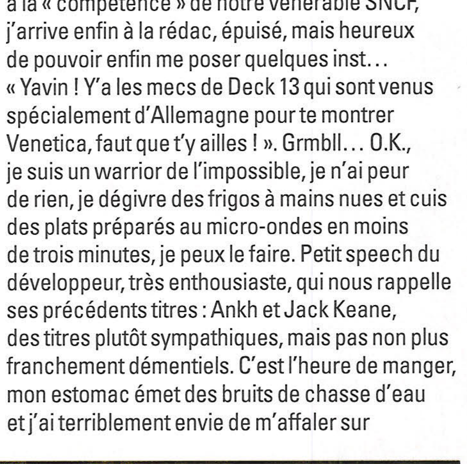


>Genre : L'espoir fait vivre
>Éditeur : DTP Entertainment AG
>Développeur : Deck 13/Allemagne
>Sortie : 2009

VENETICA



« Les deux petits ponts ? C'est par là, Mademoiselle. »



Levé depuis 4 h du mat', six heures de TGV dans les pattes au lieu des trois prévues grâce à la « compétence » de notre vénérable SNCF, j'arrive enfin à la rédac, épuisé, mais heureux de pouvoir enfin me poser quelques inst... « Yavin ! Y'a les mecs de Deck 13 qui sont venus spécialement d'Allemagne pour te montrer Venetica, faut que t'y ailles ! ». Grmbll... O.K., je suis un warrior de l'impossible, je n'ai peur de rien, je dégivre des frigos à mains nues et cuis des plats préparés au micro-ondes en moins de trois minutes, je peux le faire. Petit speech du développeur, très enthousiaste, qui nous rappelle ses précédents titres : Ankh et Jack Keane, des titres plutôt sympathiques, mais pas non plus franchement démentiels. C'est l'heure de manger, mon estomac émet des bruits de chasse d'eau et j'ai terriblement envie de m'affaler sur la moquette pour pioncer quelques secondes... juste quelques petites secondes, allez ? Oh ! Tiens, ça a l'air joli ce que le monsieur nous montre là, et on incarne une jolie demoiselle en vue à la troisième personne et ça, c'est vraiment cool car, comme le disait un développeur de Tomb Raider : « Tant qu'à passer des heures en compagnie d'un personnage vu de dos, autant qu'il soit agréable à regarder. »

C'est bien vrai

Ouh ! Que c'est mignon, on dirait d'ailleurs une sorte de mélange entre Prince of Persia, Beyond Good & Evil et même Thief, vu que le titre obligera le joueur à se déplacer furtivement de temps à autre. Mais malgré ces liens de parenté évidents (et assumés) Venetica sera aussi et surtout un vrai jeu de rôle avec un véritable système de points d'expérience à glaner et à redistribuer ensuite pour gagner de nouvelles compétences et des sorts magiques. Les amateurs de balades devraient d'ailleurs être aux anges, car le jeu sera fortement axé sur l'exploration avec une manière d'appréhender l'univers qui sera bien différente le jour et la nuit. Ainsi, si le joueur peut gambader à peu près peinard en pleine journée, la version nocturne de la Venise sublimée dans laquelle l'action prend place s'avérera en revanche bien plus dangereuse avec nombre de créatures hargneuses prêtes à vous trancher la gorge à la moindre occasion. En plus d'une trame principale bien touffue, de nombreuses quêtes annexes s'ajouteront à ce curieux mélange entre action, plate-forme et jeu de rôle auquel, pour tout vous dire, je crois moyennement. Cependant, malgré les graphismes déjà datés (alors que le jeu sort en 2009 !) et une héroïne arborant autant de charisme qu'un mannequin en vitrine chez H&M, ma conscience professionnelle m'oblige à vous dire quelque chose du genre « on n'est jamais à l'abri d'une surprise » ou « on ne sait jamais ». Histoire de rester correct.

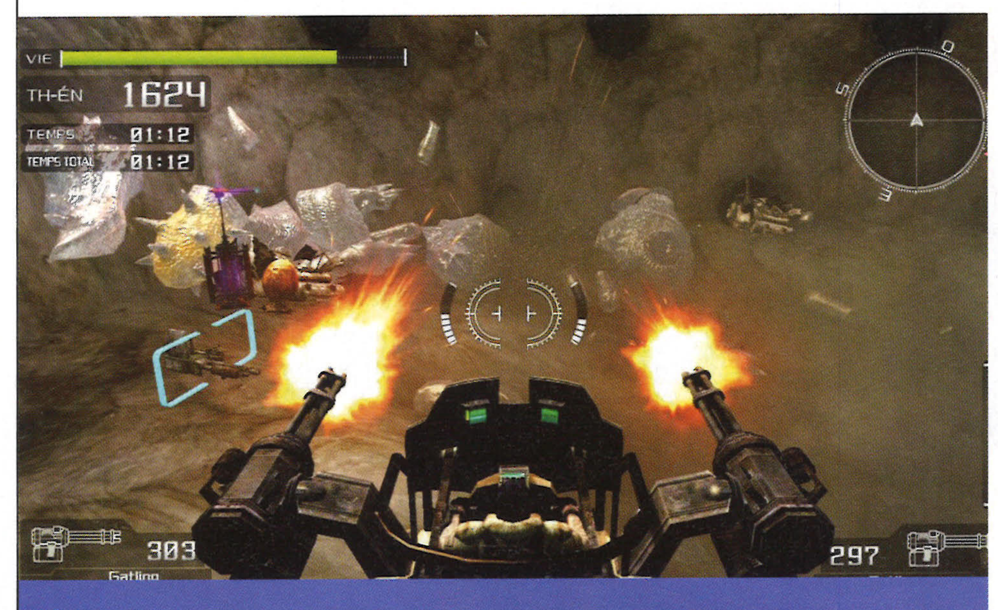
Yavin

Face au danger, faut pas reculer.

Voilà une arme qui pèse un certain poids...


Wii
namco
BANDAI NAMCO Games
Family Ski
DESTINATION DÉTENTE ENNEIGÉE
Un jeu de ski en plein été ? Family Ski peut s'apprécier à la fois de manière relaxante en explorant tranquillement un massif montagneux, à la rencontre de ses habitants ou de ses touristes : parfait pour déstresser avant la sieste. Mais lors de parties multi-joueurs à partager à quatre, il faudra beaucoup bouger pour reproduire les gestes des bâtons et les positions du corps pour arriver le premier : idéal pour ceux pour qui vacances riment avec sport et dépense physique.
3+
www.pegi.info
COMPATIBLE AVEC LA Wii BALANCE BOARD
Family Ski™ & © 2008 Namco Bandai Games Inc. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.
alerte orange

Vous avez intérêt à vous entraîner sévère pour éradiquer les boss en un minimum de temps dans le mode Duels de Boss.



>Genre : Action
>Éditeur : Capcom
>Développeur : Capcom/Japon
>Sortie : Juin 2008

LOST PLANET COLONIES

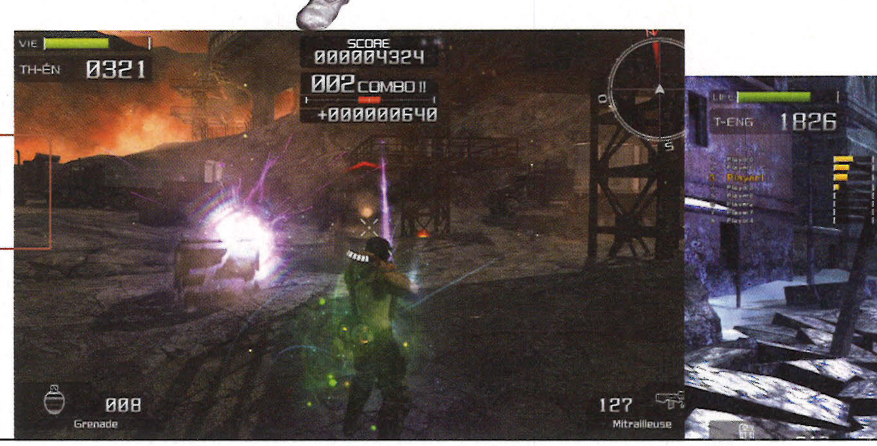


Rappelez-vous, Lost Planet était exclusivement sorti sur Xbox 360, il y a un an et demi. Depuis, le bébé de Capcom a été porté sur de multiples supports (PC et PS3) et on ne va pas s'en plaindre car ce titre exclusivement tourné vers l'action est une véritable petite bombe. Ceux qui ont loupé sa sortie PC en juin 2007 peuvent rattraper cette lacune grâce à la nouvelle mouture à 29,99 euros nommée Lost Planet Colonies. On y retrouve la campagne solo dans laquelle le joueur incarne Wayne Holden qui veut venger son père mort au combat. Pour cela, il faut flinguer des Akrids, insectes locaux très hostiles, grâce à un panel d'armes allant de la mitrailleuse au fusil à pompe, en passant par le lance-roquettes. Notre héros peut même piloter des VS (Vital Suit), des exosquelettes offrant une résistance et une capacité de tir supérieure. Les Akrids ne sont pas la seule menace sur la planète E.D.N. III puisque le froid joue un rôle négatif sur votre jauge de vie. À vous de ramasser un maximum de T-ENG. Une énergie produite par les Akrids, qui fournit la chaleur nécessaire à votre survie.

Old school

Si vous avez déjà terminé cette campagne, vous serez peut-être attiré par les nouveaux modes de jeu proposés. En solo, vous pouvez cumuler un maximum de points grâce au mode Chasse au Score. Tout ce que vous détruisez ou tuez dans la mission désirée rapporte un certain nombre de points. Le but est évidemment de finir dans le top d'un classement qui réunit les meilleurs joueurs de Lost Planet. Il en est de même pour le mode Duels de Boss qui vous oblige à affronter tous les gros méchants qui vous ont tant fait souffrir, et tout ça d'une seule traite. De quoi affiner vos techniques de combat et garantir un bon challenge, surtout que le niveau « facile » ne permet pas d'être classé. Côté multijoueur, de nouveaux modes font également leur apparition ainsi que des maps, armes et personnages. Vu le peu de contenu supplémentaire, Lost Planet Colonies est une édition clairement destinée à ceux qui découvrent ce titre aujourd'hui avec, pour en profiter pleinement, une configuration nécessaire toujours aussi importante (Core2Duo 2,6 GHz, 2 go de Ram, carte vidéo avec Shader 3.0 et 256 Mo de RAM). Quant aux autres, ils risquent de rester sur leur faim, à moins d'être accros au score ou de vouloir essayer les nouveaux modes multi (encore faut-il qu'il y ait suffisamment de joueurs online). En plus, sachez que vos sauvegardes de Lost Planet ne sont pas compatibles avec Colonies, alors si vous avez envie de tout refaire, c'est le moment.

Cyd



Les combos sont aussi de la partie dans le mode Chasse au Score.



>Genre : Sport
>Éditeur : Electronic Arts
>Développeur : EA sports/Canada
>Sortie prévue : Fin 2008

FIFA 09



Beau, mais trop rigide.



Ce n'est vraiment pas gagné…

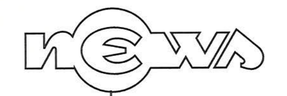
Plus décevante qu'une saison du PSG – n'importe laquelle – l'histoire de FIFA sur PC semble exclusivement constituée de déroutes plus ou moins cinglantes selon les années. Gameplay défaillant, réalisation douteuse, manque d'adaptation au format ou PES, les raisons ont été aussi nombreuses que cumulées depuis le début des années 2000. C'est là, théoriquement, qu'on vous dit que c'est terminé, que les gens d'EA Sports ont enfin compris la leçon et qu'ils ont décidé de porter l'excellente version 360 en se contentant de pousser la résolution aux fesses. Peine perdue : selon le producteur du jeu, nos PC ne sont pas assez puissants pour bénéficier du moteur physique nouvelle génération. Du coup, seuls les graphismes ont franchi le cap et il faut l'avouer, FIFA 09 en jette un max. Maillots, arbitres, stades, ça flamboie comme un logo Shopi sur une tunique lensoise. Côté jeu, en revanche, on risque la douche froide en mauvaise compagnie puisqu'une fois de plus, c'est le modèle PS2 qui est repris avec tout ce qu'il faut de raideurs, d'approximations et de fonctions gadgets que personne n'utilise. Si le titre se révèle plutôt agréable à jouer, on reste malheureusement trop loin d'un PES avant ravalement. Sur la longueur, la finesse et la profondeur de jeu sont reines. En attendant les ordinateurs de la NASA, seuls capables de faire tourner 22 types sur un rectangle vert avec un ballon qui rebondit vrai, l'équipe de développement s'est efforcée de rendre FIFA 09 un peu plus « PC friendly ». Dans l'interface, cela se traduit par l'apparition de widgets montrant statistiques, résultats du réel et autres données que l'on apprécie d'avoir à l'œil sans plonger dans les menus.

100 % PC, sans paddle ajouté

Une fois en jeu, c'est le combo clavier/souris qui est mis à contribution pour une expérience assez déconcertante, mais qui peut mériter plus qu'un essai. Si les déplacements et autres tirs n'ont rien de bien sorcier, le système de passes bénéficie d'une souplesse inégalable puisqu'il suffit de cliquer sur un partenaire pour lui transmettre le ballon. Plus intéressant encore, un clic sur un espace vide permet de lancer un coéquipier dans le trou, que ce soit entre deux lignes de défenseurs ou dans la profondeur. On attendra de voir l'ergonomie de la chose sur le moyen et le long terme, mais l'idée (plus ou moins reprise de la version Wii de PES) charme. Reste à voir si les joueurs PC, souvent dotés de manettes, de PC surpuissants et d'intellects capables de détecter la supercherie à dix bornes, succomberont à l'appel d'une version une fois de plus inférieure à ce qui se fait sur console.

Ed





Je ne sais pas pourquoi, mais mon petit doigt me dit que chez Katauri, on aime bien le rendu des jeux Blizzard...



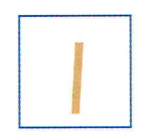
3 écoles de magie – Ordre, Altération et Chaos – pour plus de 70 sorts à maîtriser... Bon, les magos ont de quoi faire.

>Genre : Jeu de rôle/Stratégie
>Éditeur : 1C Company
>Développeur : Katauri Interactive/Russie
>Sortie : Octobre 2008

KING'S BOUNTY THE LEGEND



Votre personnage pourra se marier durant son aventure, avoir des enfants... et même divorcer.



Il faut désormais être un vieux joueur, un de ceux qui ont connu les affres des jeux DOS, avec leurs couleurs flashy et leurs résolutions grossières, pour connaître le King's Bounty original, sorti en 1990. Un jeu de stratégie intéressant déjà à l'époque, mais un peu confidentiel, que l'on considère surtout, aujourd'hui, comme l'ancêtre des Heroes of Might and Magic (normal, c'est le même créateur, Jon Van Caneghem, qui est à l'origine des deux séries). Manifestement attirés par les trips revival, les développeurs russes de Katauri Interactive ont repris le flambeau et nous proposent aujourd'hui un jeu autour duquel flotte une fragrance délicieusement surannée... Car King's Bounty : The Legend reprend vraiment les mécanismes de son aîné – ici enrichis bien sûr – avec son choix de héros ultra classiques (guerrier, paladin ou mage), ses différentes caractéristiques à améliorer (leadership, attaque, défense, intellect...), ses sorts en pagaille, son choix de gameplay presque osé aujourd'hui, et ses combats au tour par tour.

Super sympa... mais pas super original

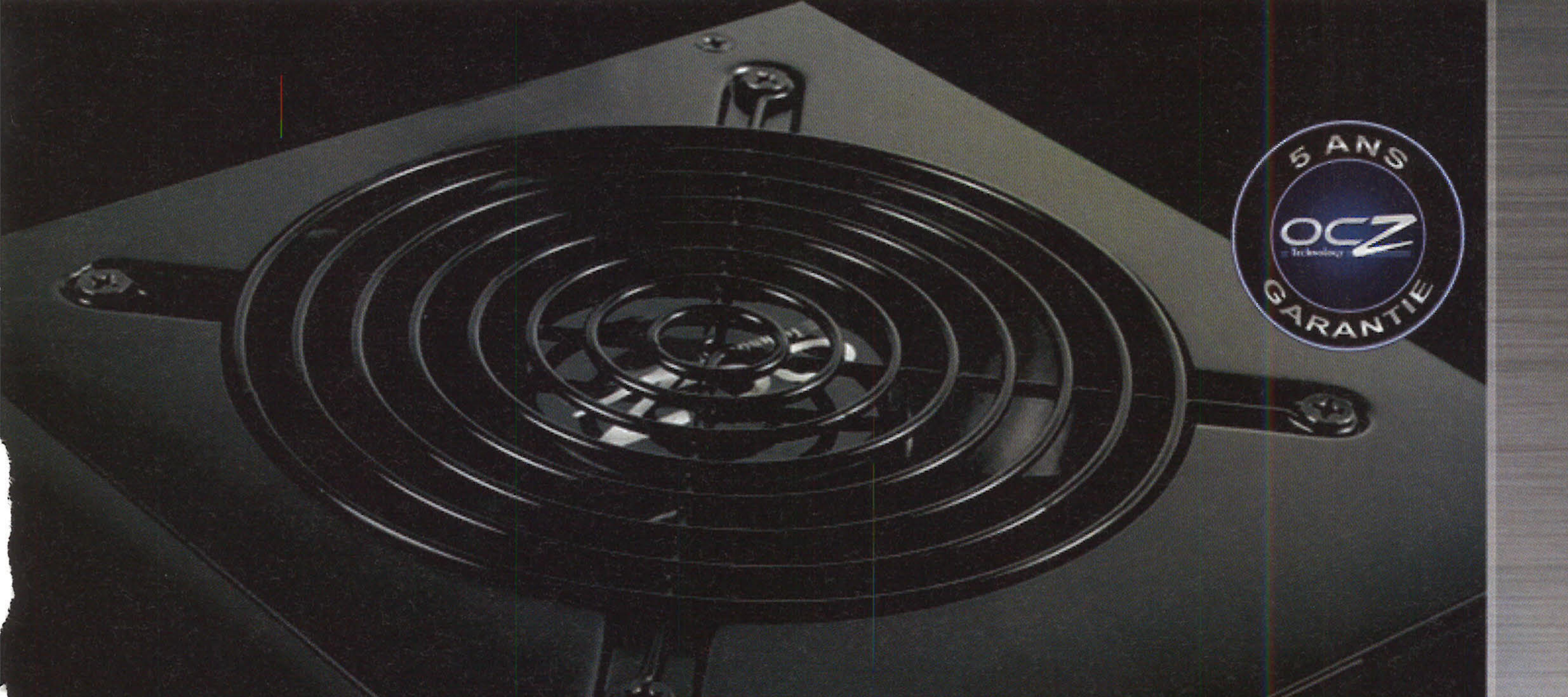
Première surprise : graphiquement, King's Bounty rappelle furieusement Warcraft III, par son style cartoon et coloré. Une inspiration évidente qui assure, en tout cas, que le jeu tournera sur à peu près toutes les configs... Le gameplay, lui, est divisé en deux parties distinctes : l'exploration libre, en extérieur, pour découvrir le monde d'Endoria, récupérer certains trésors cachés, recruter de nouvelles troupes dans les châteaux et les villages... Un mode « balade », en quelque sorte, dans lequel intervient, lorsque la confrontation avec une troupe ennemie devient inévitable, le mode tactique, autrement dit les combats eux-mêmes. Vos troupes apparaissent sur le champ de bataille, face à leurs adversaires, et ce sont les dizaines d'hexagones visibles sur le terrain qui définissent vos possibilités de déplacement. La caméra, dynamique, permet de visualiser l'action sous n'importe quel angle tandis que s'enchaînent attaques physiques, sorts offensifs et invocations, au tour par tour, pour tenter de prendre l'avantage. C'est assez plaisant à regarder, et les possibilités offertes semblent être riches et intéressantes juste ce qu'il faut pour réellement accrocher les fans du genre. Reste que ce King's Bounty nouvelle formule ne semble pas apporter grand-chose, pour ce que l'on en a vu, par rapport à la concurrence. Surtout, il ne propose pas – choix assez incompréhensible – de modes multijoueurs, et se limite aux seuls plaisirs solitaires. Un éventuel add-on, déjà prévu, pourrait corriger ce manque... à condition que King's Bounty rencontre un succès suffisant, bien sûr.

Chris



Chaque troupe possède des caractéristiques et des talents particuliers qu'il convient d'étudier de près pour vraiment faire la différence.





ALIMENTATIONS OCZ PREMIUM



Design MonoRail +12V = Distribution de puissance maximale

Puissance:

disponible en 800W et 1000W

Efficacité:

Certification 80 Plus et rendement de 84% pour économiser l'énergie

80 PLUS

Refroidissement:

Ventilateur 120mm ultra silencieuxg

NVIDIA SLI Ready:

Parfaite pour les configurations SLI





ocztechnology.com

OCZ Technology Inc.
860 E. Arques Ave.
Sunnyvale, CA 94085 USA
(408) 733-8400 Phone
(408) 733-5200 Fax
(408) 733-8400 Sales

DISPONIBLE CHEZ:



rueducommerce.fr



materiel.net



topachat.com



grosbill.com

GENRE
Chemin de croix
ÉDITEUR
1C
DÉVELOPPEUR
Unicorn Games Studio/Russie
SORTIE PRÉVUE
Août 2008

XIII CENTURY DEATH OR GLORY



Une chambre d'hôpital n'est pas le lieu rêvé pour écrire un papier, mais mon médecin m'a ordonné cette cure de repos. Selon lui, mes violentes crises spasmodiques auraient un rapport avec mon 12e échec consécutif à une des missions que me proposait XIII Century. Et j'ai dû m'y reprendre à deux fois pour finir le tutorial sans me faire battre par l'I.A., c'est dire ! Le piège venait sans doute du fait que ce jeu de stratégie n'en est pas vraiment un, mais plutôt une série de casse-tête stratégiques.
On vous file un ost médiéval, un terrain et un ennemi à affronter, à vous de vous débrouiller avec ça. Dès le début, les ennemis sont bien plus nombreux, et bénéficient d'une situation hyper avantageuse. Difficile en effet de déloger 400 piquiers appuyés par 50 archers en haut d'une colline avec seulement 30 cavaliers tout pouilleux. Mais attention, les enfants, ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit, exigeant ne veut pas dire mauvais ! Et des atouts, XIII Century en aura.



Lorsqu'ils reçoivent des volées de flèches, les hommes réduisent l'allure et remontent leurs boucliers.

Guerre des nerfs

D'abord, visuellement, la masse de piétaille à l'écran est proprement hallucinante, et évolue dans des décors crédibles sans être révolutionnaires. Ensuite, et c'est aussi pour cela que je me fais humilier à répétition, le moral est l'élément déterminant de la victoire. À l'instar de la série des Total War, un groupe peut fuir le combat, mais ici, la panique se répand d'unité en unité, tant et si bien qu'un régiment peut prendre la fuite simplement parce qu'il voit plus d'adversaires que d'alliés à proximité, ou qu'une puissante unité de cavalerie l'effraie. C'est ainsi qu'on devrait pouvoir arriver à faire détaler toute l'armée adverse, aussi forte soit-elle, par des attaques minutées et précisément ciblées. Évidemment, cette lame psychologique sera à double tranchant, et d'après ce que j'ai pu en voir, l'ennemi sait s'en servir ! Il se repositionne, pratique le flanc refusé, ou le débordement par les ailes et comme, en plus, il a la topologie et le nombre pour lui, cette I.A. devrait proposer un vrai challenge qui va sans doute en irriter plus d'un. Si les développeurs règlent les bugs graphiques qui apparaissent ici ou là, le pathfinding encore très approximatif et surtout cette diabolique difficulté, je devrais pouvoir le tester prochainement dans ces pages sans passer de nouveau dans les bras velus de l'infirmière-chef, Mauricette de son prénom.

Savonfou



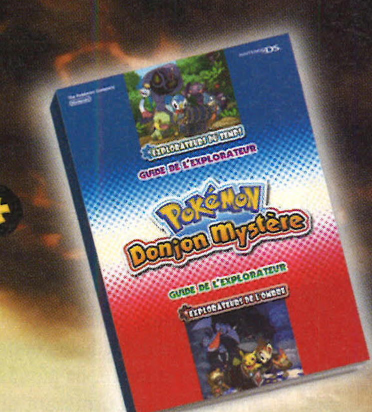


« On peut conquérir des milliers et des milliers d'hommes à la guerre, mais celui qui se conquiert lui-même est le plus noble des conquérants. » Siddharta Gautama

NINTENDO DS

The Pokémon Company

RECEVEZ LE GUIDE / MANGA*



SI VOUS RÉSERVEZ



Donjon Mystère

EXPLORATEURS DU TEMPS OU EXPLORATEURS DE L'OMBRE

QUEL POKÉMON SEREZ VOUS POUR PERCER LES MYSTÈRES DU TEMPS ET DE L'OMBRE?

SORTIE LE 4 JUILLET



nintendo Wi-Fi connection



* Remis le jour de la réservation pour toute réservation de Pokémon Donjon Mystère : Explorateurs du Temps et/ou Pokémon Donjon Mystère : Explorateurs de l'Ombre
Guide de l'Explorateur disponible dans les magasins partipants et dans la limite des stocks disponibles

GENRE
Dans la peau d'Adolf

EDITEUR
Micro Application

DÉVELOPPEUR
Enigma Software Productions/ Espagne

SORTIE PRÉVUE
Septembre 2008

WAR LEADERS CLASH OF NATIONS

Ras le bol des chevaliers en armure et des elfes métro sexuels, Enigma nous embarque pour la Seconde Guerre mondiale ! War Leaders vous propose de prendre la place de dirigeant d'un des sept principaux pays engagés dans le conflit. Sur le modèle de la série Total War, le jeu se joue à deux échelles, stratégique et opérationnelle. Le monde est divisé en territoires fournissant différentes sortes de ressources que l'on pourra échanger avec les autres puissances - avec lesquelles vous avez eu la brillante idée d'entretenir de bonnes relations diplomatiques. Enfin, c'est ce qui est prévu sur le papier puisque pour le moment, nulle question de diplomatie, on commence la campagne déjà en guerre contre la moitié de ses voisins ! Les ressources serviront aussi à former de nouvelles troupes dans la mesure où votre population le permettra, en sachant que le type d'unités disponibles dépend de l'avancée technologique de votre faction.

De l'audace et toujours de l'audace !

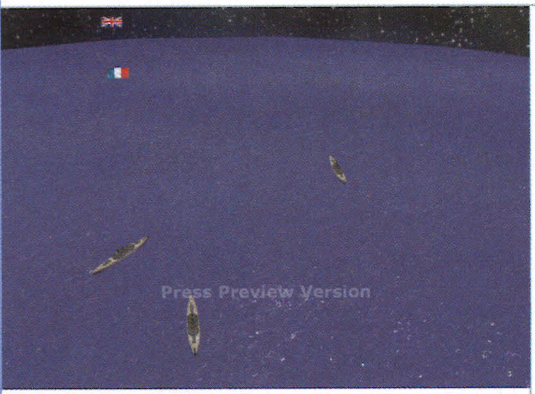
Au niveau opérationnel, cela s'annonce comme du grand art car les possibilités stratégiques sont vraiment importantes et crédibles. La topologie des lieux a une importance cruciale. Par exemple, une pièce de 75 postée sur une hauteur bénéficie d'une portée de tir étourdissante. Les unités d'artillerie peuvent d'ailleurs être tractées par n'importe quel véhicule et il est possible de demander à ses troufions de prendre position dans des maisons, de creuser des tranchées ou de jeter des grenades pour les faire sauter. La liste est longue, mais je pourrais la résumer au mot suivant : Miam !!

Quant à l'intelligence artificielle, elle est, pour le moment, inégale. S'il lui arrive encore trop souvent de rester sous le feu des mortiers sans réagir ou de tenter des sorties alors qu'elle dispose d'une position imprenable, elle se montre déjà capable de contourner les positions défensives trop fortes et de se replier quand une attaque est mal engagée. Alors, est-ce que War Leaders sera un bon jeu ? En tout cas, ça m'a l'air super bien parti, rendez-vous en septembre.

Savonfou

Si on dispose de bateaux ou d'avions dans la zone des combats, on peut faire appel à des bombardements. Effet garanti.

Des points stratégiques servent à réapprovisionner et réparer nos unités mécanisées.



Les batailles navales seront, disons... sommaires.



ENIGMA REVISITE L'HISTOIRE

Il a étudié l'histoire pendant 3 heures et demie avant de se faire recruter comme consultant chez Enigma, je vous présente Jean-Pierre Cayzezolle. Grâce à lui, on apprend qu'en septembre 1939, le Président français Charles de Gaulle déclare la guerre à l'Allemagne, au Japon et à l'Italie en bonne entente avec ses alliés Staline, Roosevelt et Churchill, qui sont tellement des gros jaloux qu'ils se lancent dans le conflit exactement au même moment. Car comme dit Jean-Pierre quand il donne des cours au PMU de Castres, « les politiques, c'est tous des c.... »

gamesforwindows.com

Bienvenue Au Paradis du Jeu

Games for Windows

Games for Windows.

Plus de supers jeux. Plus de fun.

Games for Windows

Alpha Protocol

Cravates et turbans à ses trousses, le nouveau collègue de James, Jason et Jack n'a plus grand-chose de très secret. Heureusement, ça ne l'empêche pas de tirer sur tout ce qui bouge, pour le bien de la mission, bien entendu.

par Ed

Pour ceux qui n'ont pas Wikipédia à portée de main – et c'est souvent le cas quand on lit Joystick sur le trône – (NDLR : t'as pas le Wifi chez toi ?) - les petits gars d'Obsidian ont eu l'extrême honneur de s'occuper des suites de Knights of the Old Republic et Neverwinter Nights. Deux titres made in Bioware, les copains du Canada. Obsidian, lui, est un studio californien composé d'anciens de chez Black Isle Studios, rien de moins que les auteurs de Fallout ou Planescape Torment. Des habitués du jeu de rôle pour qui le jet de dés est devenu une seconde nature, en somme. Sauf que, pas de chance, le gros RPG à l'ancienne a, semble-t-il, du mal à trouver son public, ces derniers temps. D'où l'intérêt d'ouvrir en grand les portes du gameplay et de greffer tout ça sur un background la mode, l'espionnage tendance tir dans la rotule et gadgets de geek.

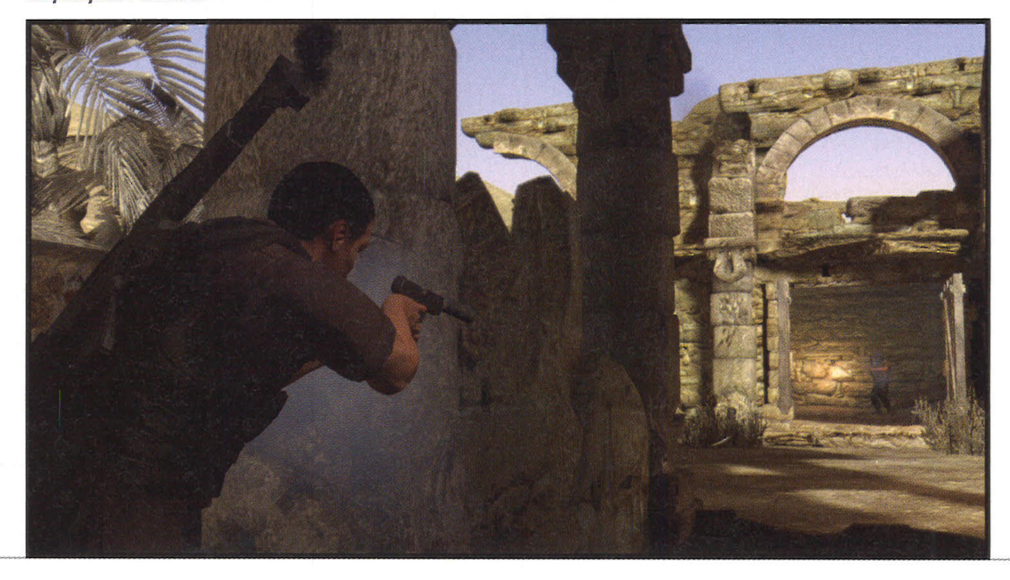
Adieu donjons, bye-bye dragons

Naturellement imaginé comme un Kotor avec des flingues, Alpha Protocol est plutôt un Gears of War avec des séquences de dialogue. Petites roulades, couverture au coin d'un mur et coup de genou dans le menton sont autant de gestes que l'agent Michael Thorton maîtrise dès le début de l'aventure. Question tir, Obsidian s'en remet à vos talents à la souris, les headshots étant aussi mortels qu'ils peuvent l'être dans un Rainbow Six. Vous l'avez compris, Alpha Protocol n'est pas régi par les règles AD&D, appréciées par les gros gamers, mais probablement trop obscures pour le joueur normal, probable cible du produit. Finalement, le seul aspect RPG du gameplay devrait être la répartition de points d'expérience dans dix compétences censées transformer Thorton en bête d'agent capable des actions les plus surhumaines. Bien que peu de détails aient filtré sur le sujet, on s'attend à un système façon Mass Effect, avec de nouvelles aptitudes qui se débloquent lorsque l'on atteint un certain niveau dans chaque catégorie. Quatre types d'armes à embarquer – pistolet, shotgun, mitraillette et fusil d'assaut – aucun système de classes, une création de personnage limitée à la couleur de peau et à la coupe de cheveux...

Au corps à corps, le coup de genou est la prise de base. Il faudra faire évoluer son perso pour prendre en otage, etc.



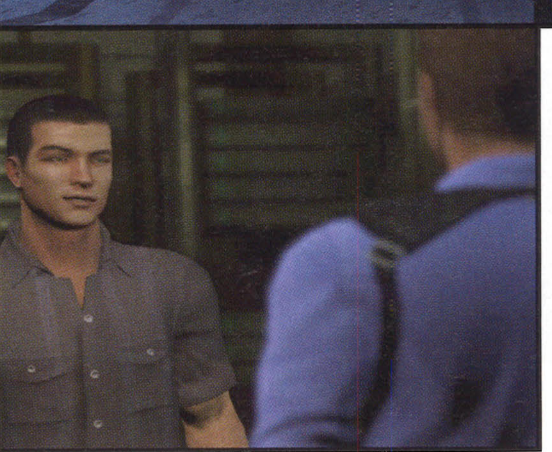
Pour le moment, le studio vous laisse les munitions illimitées, mais n'autorise pas le ramassage des armes ennemies. On prie pour l'inverse.



Course endiablée, couverture et tir éclair seront de la partie.

Ne comptez sur personne pour vous aider, Alpha Protocol se joue en solo exclusivement.





Si le système de dialogue laisse le joueur se concentrer sur l'action, il serait de bon ton de booster un peu la mise en scène.

Inutile de dire que l'on ne s'attendait pas vraiment à de tels raccourcis de la part d'Obsidian, même si la réussite de la formule n'est évidemment pas à exclure.

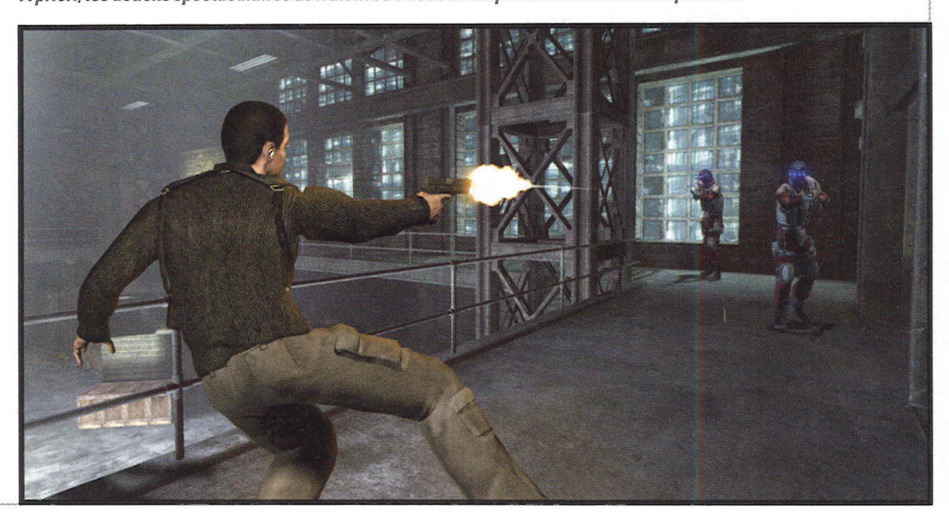
Parler pour exister

S'il manque encore un peu de présence en matière de character design, Mike Thorton bénéficie déjà d'un maximum de soin au niveau de l'écriture et du système de dialogue. Ce dernier, là aussi simplifié, mais potentiellement très intéressant, résume les réponses possibles – trois, en général – à un état d'esprit, et non à une phrase qu'il faut lire et qui sera énoncée telle quelle. A priori calquées sur celles de Jason Bourne, James Bond et Jack Bauer (avouez que vous n'aviez jamais remarqué que les trois avaient les mêmes initiales), les réponses transformeront votre héros en froid professionnel, en charmeur invétéré ou en brute prête à tout pour arriver à ses fins. Facile à décoder et très direct, ce système permet de se concentrer sur les dialogues tout en ouvrant ou fermant certaines portes, selon le ton de vos réponses et le type de vos interlocuteurs. De nombreuses fois primé pour ses textes inspirés, Obsidian nous a assuré, schéma tarabiscoté à l'appui, que séduire une journaliste ou désobéir plusieurs fois à un ordre direct auraient forcément des conséquences sur les missions futures. Par exemple, tuer trop de civils dans une mission censée être furtive amènera votre supérieur à nier avoir eu connaissance de vos agissements. Dans le même temps, un ancien adversaire, séduit par vos méthodes expéditives, pourra être tenté de faire appel à vos services. Même si The Witcher est passé par là, on salive d'avance devant un (autre) système de dialogue portant réellement à conséquence.

Liberté envolée ?

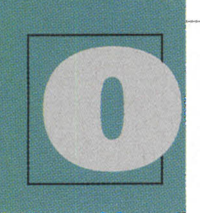
Un peu plus linéaire que Mass Effect, Alpha Protocol semble parti pour mettre l'accent sur le développement du couple personnage/intrigue. De l'intrigue, on sait seulement qu'elle verra l'ami Thorton pourchassé par la planète entière à cause de données d'extrême importance malencontreusement tombées dans sa poche. Sans ami, Mike ne peut se reposer que sur une poignée de contacts et se réfugier dans diverses planques dans lesquelles il dispose de tout le nécessaire à un agent en détresse : placard à munitions, télévisions rapportant les événements extérieurs – modifiés selon le résultat des précédentes sorties – et autres alliés du moment contribueront à dénouer l'intrigue en attendant la prochaine mission. Même s'il est possible de choisir cette dernière, aucun endroit extérieur (ville ou hub quelconque) ne permettra à Thorton de se balader librement. Le risque est donc d'enchaîner les niveaux et les planques sans trop de variété, d'autant que les deux phases de jeu présentées n'ont brillé ni par leur level design, ni par leur action effrénée. La réalisation technique, elle, s'est montrée à la hauteur d'un projet auquel il reste plus de six mois de développement. On attend beaucoup mieux, mais l'inquiétude n'est pas de mise. Il en va d'ailleurs de même pour Alpha Protocol dans son ensemble : à l'heure actuelle, le titre d'Obsidian peine à emballer, mais n'alarme pas pour autant. C'est à peu près l'impression que nous avions eue en voyant The Witcher pour la première fois. Cela devrait suffire à encourager les développeurs de Santa Ana, surtout qu'il y a un créneau à prendre dans la catégorie action/RPG hollywoodien et accessible.

A priori, les actions spectaculaires devraient être liées à l'acquisition de nouvelles aptitudes.



Dungeon Party

DotA à la française !


On avait juste convenu d'un rendez-vous. À côté de Paris. Qu'avaient-ils à me montrer ? Je n'en avais pas la moindre idée.

32 minutes de train, pas de décalage horaire. J'étais chez Cyanide. Un peu de Blood Bowl dans la salle de gauche, un peu de Pro Cycling Manager Saison 2008 dans la salle de droite, et cet étonnant projet, au centre de toutes les attentions. Intriguant. Étonnant. Dungeon Party est une réelle bizarrerie.





À l'instar de Blood Bowl, Dungeon Party baigne dans un heroic/fantasy totalement décalé : les magiciens peuvent se battre avec des palmes et un tuba et certains noms de sorts sont complètement absurdes, comme le « Ta mère a de la barbe » du bourreau.

Inclassable

Dungeon Party emprunte à tous les genres, ou presque. Un agrégat d'idées, de règles, de tons et de couleurs, piochés ici et là. Harmonieux… et difficile à défaire.

Précisons-le d'emblée, Dungeon Party n'est pas une grosse production. Juste un petit jeu en ligne. Une partie, de trois à cinq manches, deux équipes et de quatre à dix joueurs. Un pur jeu d'équipe. Un pur jeu de stratégie. Vue de haut sur une carte, un « donjon », vous êtes en charge d'un seul et petit personnage. Il peut marcher, courir, taper, lancer un sort ou se reposer. Il possède une barre de vie et une barre de mana. Votre objectif, et celui de votre équipe, est tout simple. Il s'agit de récupérer un « trésor », qui, comme vous l'imaginez, se cache au fin fond d'une carte jalonnée de multiples attrapoires…

La caméra rotative fait intégralement partie du gameplay. C'est l'élément qui m'a causé le plus de souci dans mes premières parties.



Surprenant mon cher ! Je dirais même explosif ! Et drôle, non ? Oui, et gratuit en plus ! Assurément intense ! Fun ! C'est de qui, au fait ? Cyanide. Formidable ! Il va faire parler de lui ce petit.

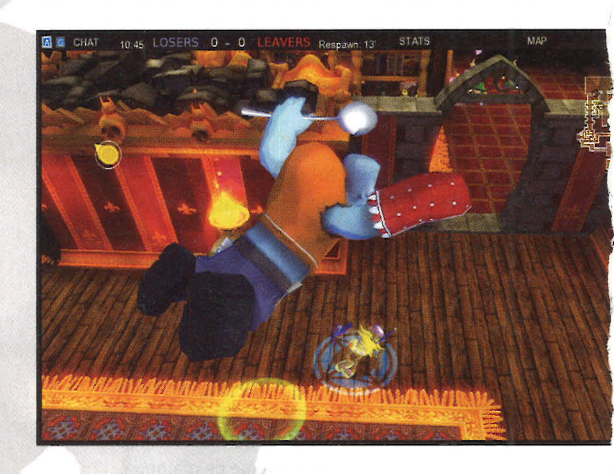
par Sundin

« Capture the Flag »

Harponner le trésor et le ramener fissa vers la sortie, voilà tout, ou presque. Une dizaine de minutes tout au plus. Hyper intense. Hyper tactique. Et plusieurs étapes qui s'enchevêtrent.

Étape 1 : Sortir indemne d'une carte truffée de pièges : des creep qui patrouillent sans relâche, des émanations glaciales qui sortent des murs, des pics de lave qui jaillissent du sol et des boss, des gros boss qui tapent fort.

Étape 2 : Faire face à l'équipe adverse, beaucoup moins prévisible et beaucoup plus déterminée.



Étape 3 : Récupérer le fameux trésor. Un des joueurs s'en empare, les autres le protègent et déblaient le terrain jusqu'à la sortie.

Étape 2, et 1, puis 3 encore, et 2, et 1 encore…

Petites diableries

Univers heroic/fantasy oblige, chaque avatar détient son lot de sortilèges. Quelle que soit votre classe (voir encadré), vous disposez d'une gamme de 13 sorts, classés par « lignes » thématiques (offensives, défensives, de contrôle, etc.). Avec des subtilités que vous devinerez bien assez tôt.

À chaque début de manche, les compteurs sont mis

Des profils aux antipodes

Pour le moment, seules trois des six classes de personnages imaginés par Cyanide nous ont été dévoilées : celles du magicien, du voleur et du bourreau. Le magicien est un homme de soutien, le seul des trois classes qui bénéficie d'une attaque à distance. Le voleur est l'emmerdeur de service, il peut devenir invisible, ralentir les joueurs ennemis ou troquer sa relative force physique contre un don inattendu pour le sprint. Quant au bourreau, un peu trop puissant à l'heure actuelle – ce qui m'a permis de ne pas être trop ridicule face aux équipes de Cyanide – il compte, bien entendu, sur son incroyable force de frappe et sa résistance aux dégâts pour faire la différence.



Les vagues de « respawn » sont communes à tous les joueurs. Si vous vous faites malencontreusement tuer, vous réapparaîtrez peu de temps après, là où vous avez commencé la partie.



à zéro. Aucun sort, dans aucune escarcelle. Mais dans la vie comme dans Dungeon Party, tout s'achète. Comment ? Avec des points d'expérience. Expérience qui s'accroît petit à petit et automatiquement avec le temps, et un peu plus vite si vous taillez du monstre. Arrivé à un certain seuil, vous gagnez un point… point qui sera ensuite dépensé pour… acheter un sort ! Très bien.
Mais parce que vous ne pouvez acheter que cinq sorts par manche, que seuls les débuts de manche sont à peu près calmes et que la victoire est déterminée par la complémentarité et la coordination des différents membres de l'équipe et de leurs sorts, cet aspect revêt une importance cruciale.



Arriver jusqu'au trésor sain et sauf n'est déjà pas chose aisée !



Trésor, mon amour

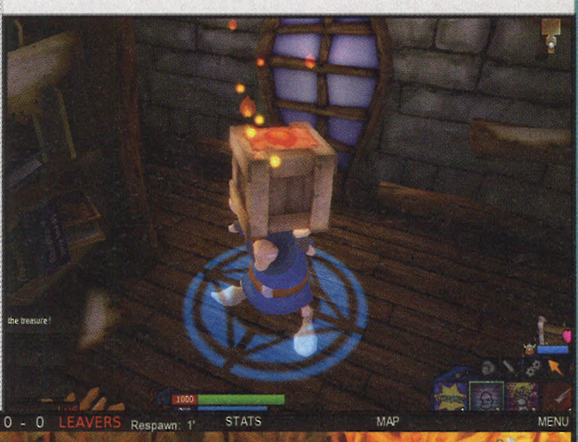
Trois minutes de jeu, vous avez buté quelques creep, choisi les sorts qui protégeront au mieux vos intérêts face à l'équipe adverse et vous avez même récupéré le trésor. Il faut maintenant sortir. Attendez, vous avez l'amour du trésor ? Oui, l'amour du trésor ! Sans son amour, il est vain de penser s'échapper, vous ne pouvez pas gagner…
Explications. L'amour du trésor est une « ressource d'équipe ». Elle est soit en votre faveur, soit en faveur de l'ennemi – pensez à un sablier. Pour s'adjuger la préférence du trésor, plusieurs solutions : tuer certains boss, éliminer un joueur adverse ou, tout simplement, porter le trésor à bout de bras. L'intérêt de la chose ? Pouvoir bloquer un adversaire qui se serait emparé du trésor un peu trop rapidement. Un moyen de contrôle. Une très bonne idée.

Comme si la sauce n'était pas encore assez pimentée, le trésor, doté d'une personnalité à part entière et sans doute offusqué par tout ce remue-ménage, se permettra de lancer quelques mini-jeux en pleine partie, générés... aléatoirement et sans aucune raison particulière ! Attendez-vous donc, à tout moment, à vous trouver dans l'obscurité totale, à bénéficier d'une vitesse incroyable ou à voir tomber dans vos mimines une sale petite bombe...

Avis à votre budget

Dernière bonne nouvelle, et non des moindres, Dungeon Party est un Free 2 Play. Pas besoin de payer pour jouer, ni pour s'amuser, ni même pour gagner. Injecter quelques piécettes bien réelles permettra seulement d'acheter de nouvelles tenues et des objets plus performants plus rapidement (potions roboratives et armes diverses).
Un argument de plus à mettre au crédit de Dungeon Party.
Pour les choses pratiques, sachez qu'une phase de bêta test est prévue pour cet été - on ne manquera pas de vous avertir - et que la version finale devrait sortir à la fin de l'année.





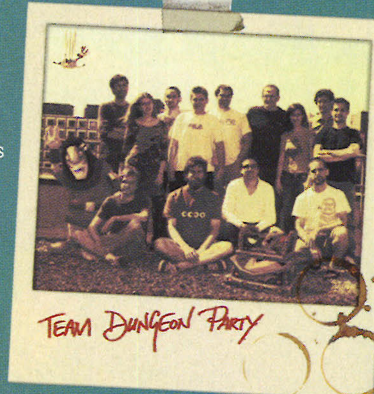




Entretien avec Jérémie Monedero, Game Designer de Dungeon Party

Jérémie Monedero a le sourire ; Dungeon Party est dorénavant jouable, et ça s'annonce rudement bien. Naturellement, on a décidé de lui poser quelques questions pour en apprendre un peu plus sur son curieux projet.

Joystick : D'où ça vient cette chose ?



Jérémie Monedero : C'est Jean-Baptiste Drouot, qui travaille à la fois sur les concepts du jeu et sur les graphismes, qui est arrivé un jour au studio avec cette idée : une bande d'aventuriers pas doués, dans un univers heroic/fantasy complètement loufoque, rentre dans un donjon pour en voler le trésor...
S'en est suivie une longue phase de discussions et de réflexions. Un vrai travail d'équipe. Nous ne voulions pas de FPS et nous jouons tous les jours à DotA (NDRL : le mod phare de Warcraft III). L'idée de jouer un Capture The Flag avec l'interface d'un RTS est donc venue très naturellement.
Nous souhaitions en plus un environnement qui impose un rythme. Le principe de proposer de nombreux pièges et mécanismes dangereux au sein même des niveaux était donc logique. Nous tenions également à une certaine légèreté dans la présentation. C'est donc l'histoire du trésor qui a une personnalité, qui peut tomber amoureux des équipes et qui lance des jeux en plein milieu des parties.

Combien de personnes ont travaillé sur ce projet et depuis combien de temps ?
L'équipe est composée d'une dizaine de personnes, certaines arrivent, d'autres repartent. On peut considérer qu'une quinzaine de personnes ont travaillé sur le projet, qui a commencé fin juillet 2007.

Quelles ont été vos influences ?
Comme je l'ai dit, nous jouons beaucoup à DotA. Ce mod fut une de nos principales sources d'inspiration. Mais on peut aussi citer des jeux comme Guild Wars pour le côté « nécessité d'organisation » des équipes, Rick Dangerous et Dungeon Master pour l'environnement piégé et bien sûr, tous les CTF. Enfin, les possibilités de création du contenu par les joueurs de Trackmania nous ont donné envie d'offrir un éditeur de donjons.

À qui s'adresse Dungeon Party et quelles sont vos ambitions ?
Dungeon Party est un jeu orienté « équipe contre équipe ». Il s'adressera aussi bien à des joueurs occasionnels qu'à des joueurs plus chevronnés. Nous souhaitons que les joueurs qui n'ont qu'une demi-heure à tuer puissent venir s'amuser sans que ce soit compliqué mais aussi, que ceux qui veulent aller plus loin puissent élaborer de véritables stratégies de coopération et s'organiser en guildes et en équipes.



Merci Jérémie, et bon courage pour la fin du développement !



SPORT
&NUMERIQUE
cité
des sciences & de l'industrie
PORTE DE LA VILLETTE
CITE-SCIENCES.FR
EXPOJEUX
TOUT L'ÉTÉ 2008
12
Avec la participation de
team Lagardère
SEGA
MO5.COM
préserver, étudier, rejouer
DASSAULT SYSTEMES
DARTFISH
VIDEO SOFTWARE SOLUTIONS
FFA
On est tous Athlètes
INSEP
LEPAPE
Sélectionneur de votre équipement sportif
playseats
En partenariat avec
Jeux Vidéo
PHOSPHORE
www.phosphore.com
curiosphere.tv
GAME ONE

Alerte Rouge 3

À la rédaction, on a toujours trouvé que le grand frère soviétique nous avait quittés trop tôt. C'est peut-être pour ça que la série des Alerte Rouge nous a toujours plu. Sachant cela, Westwood a eu la gentille idée de nous inviter à voir l'avancement du troisième épisode de cette série mythique.

par Savonfou

Le premier métro parisien du lundi est un microcosme très particulier. Agents d'entretien, médecins de garde, tous vont le sac et la tête pleins de soucis. Parmi eux, on peut trouver un Savonfou, marchant l'œil vif et le pas assuré, nul doute que ce garçon suit un but précis qui illumine son chemin. Mais qu'est-ce qui fait ainsi courir le Savon à une heure aussi matinale ? La fortune ? Madame Yavin ? Un kebab ? Réponses : Non, impossible, et mmm pourquoi pas… mais NON ! Il se dépêche car, dans moins d'une heure et demie, un avion doit l'emmener en Russie pour la première démonstration mondiale d'Alerte Rouge 3, autant vous dire qu'il est sacrément à la bourre, le lascar. Enregistrement de dernière minute, fouille au corps « mister Savonfou is attended for immediate and urgent boarding », ouf, c'est bon l'aéroplane part, et même mieux, notre vaillant pigiste se trouve dedans. Après 8 ans d'absence, la série Alerte Rouge veut signer son grand retour, et pour l'occasion Westwood a invité la crème (ndYavin : l'écoutez pas, il aime bien se la raconter) de la presse mondiale au cœur de la capitale russe. Ignorant les propositions des plus éminents dealers du cru, le jeune reporter de Joystick file droit vers son but : un bunker antiatomique des années 60, où la présentation doit se tenir par 80 mètres de profondeur.



OH mon bateauuuu ohohoooh

La partie se lance sous un tonnerre d'applaudissements, et la différence visuelle avec Alerte Rouge 2 donne à ce dernier un violent coup de vieux dont il n'avait d'ailleurs pas tellement besoin. Le passage à la vraie 3D est saisissant, tout en beauté et dans le respect le plus strict de l'esprit très rond et très kitsch des précédents opus. Même si on voit bien que l'on a affaire au même type de jeu qu'auparavant, on sent nettement qu'un pas a été franchi. « C'est la même génération que Command & Conquer 3, on a repris le moteur graphique, mais on l'a un peu modifié pour souligner la différence de gameplay », explique Louis Castle, cofondateur du studio Westwood. Un effort tout particulier semble avoir été apporté au rendu des effets aquatiques, vous comprendrez tout à l'heure pourquoi. Lors des combats en mer, les navires se déplacent en laissant de majestueuses traînées, les obus qui manquent leur cible explosent dans de splendides gerbes d'eau qui varient suivant le type de munition. Ajoutez à cela le clapotis de l'eau et les carcasses qui s'enfoncent lentement dans les flots, et vous obtiendrez des scènes terriblement prenantes.
Les combats terrestres ne sont pas en reste, le champ de bataille est de plus en plus marqué par le déroulement des combats, avec des bâtiments qui s'écroulent, des arbres qui plient sous les chenilles de nos chars, et des rafales de missiles qui éventrent le sol.



Le péril jaune

Nous voilà rassurés sur la plastique de l'engin, l'évolution est honnête, et le jeu bien de son époque, mais un simple ravalement de façade n'aurait pas suffi à justifier 8 ans d'attente. Les petits gars de Westwood se devaient d'apporter quelque chose de nouveau, alors ils ont carrément rajouté une nouvelle faction



Disneyland en version russe, dites bonjour à Mickey et Minnie.

Du moment que les bombardiers Kirov seront de la partie, ce jeu ne pourra être qu'une immense réussite.

jusqu'ici mystérieuse. Nous avons appris qu'il allait s'agir (tadadaaam) de l'Empire du Soleil Levant ! Un Japon alternatif qui n'aurait pas fini toasté à la fin de la Deuxième Guerre mondiale et qui aurait par conséquent continué à se développer suivant les nobles idéaux de l'intelligentsia militaire de l'époque : honneur, sacrifice, et nettoyage par le vide d'un espace vital grand comme deux fois l'Asie. Les développeurs restent encore très discrets sur les nouveautés nippones. En attendant les grandes révélations qui devraient venir à Leipzig en même temps que des informations sur les modes multijoueur et coopératif, nous avons au moins pu jouer nous-mêmes à la version de présentation et nous faire une idée des petites trouvailles apportées aux deux factions déjà présentes au dernier épisode : Les Alliés et les Soviétiques.

Martine à la plage

Je lance une partie contre un journaliste russe, il a les Alliés, et j'ai les Soviétiques. Je m'apprête à lancer la construction de mon chantier quand mon chaperon de chez Westwood me souffle de ne pas déployer mon Véhicule de Construction Mobile tout de suite et de l'envoyer dans l'eau. Un peu surpris, je m'exécute, et là, surprise : ça flotte ! Quel intérêt, me demanderez-vous ? Mais construire un chantier de construction off shore bien sûr ! Les bases marines ouvrent alors l'accès à un éventail de bâtiments sensiblement différents de celui des bases construites sur le plancher des bovidés ruminants. Après un rapide duel maritime où mes malheureux Dreadnough (des navires lanceurs de missiles à très longue

Genre : Lutte finale **Éditeur :** EA Games **Développeur :** Westwood Studios/États-Unis **Sortie prévue :** Hiver 2008

portée) sont envoyés par le fond par les dauphins d'attaque américains, j'assiste incrédule à l'accostage des Destroyers ennemis sur le rivage, qui filent derechef vers ma base terrestre, toutes chenilles dehors. La grosse nouveauté de Red Alert 3 tient en un mot: amphibie. Une foule d'unités comme les Ingénieurs, le Destroyer allié ou le Dreadnough russe sont désormais capables de se déplacer sur terre comme sur mer. Bien sûr, l'efficacité n'est pas la même, j'ai aussi pu admirer avec quelle facilité les Destroyer de ces porcs yankees volaient en éclat en mode terrestre, face à une escouade de chars Rhino, et comme leurs chiens d'attaque devenaient des plaies à cibler une fois à l'eau. Autre nouveauté, les blindages sont désormais directionnels, tirer un coup dans l'arrière d'un véhicule n'aura pas le même effet que l'attaquer de front, mais il était difficile de juger de l'importance que cela aura au final, les C&C étant des jeux très rapides avec des unités qui se déplacent et donc se repositionnent très vite. Pour éviter les tirs de missiles dans les fesses, il est désormais possible de mettre les groupes en formation. Enfin, on nous promet que les hauteurs auront plus d'importance que dans AR 2, il est ainsi possible de tirer parti du couvert offert par une position en hauteur, puis de sauter au milieu des adversaires en une sanglante embuscade, c'est le cas des Terrors Drone, les araignées mécaniques du deuxième épisode, qui sont désormais capables de sauter d'un étage à l'autre.

Guerre éclair

Certaines unités étaient déjà présentes dans Alerte Rouge 2, mais elles ont été adaptées à la nouvelle donne stratégique avec quelques surprises comme les hommes en armure (les tesla trooper, par exemple) qui peuvent être catapultés par les Bullfrog, façon homme canon du cirque Pinder. Les gros pouvoirs finisseurs de bases sont toujours là, ma partie de démonstration s'est, par exemple, terminée sur une splendide explosion nucléaire qui clôt les débats



Nouvelles recrues

ALLIÉS

Le Cryocopter

Le deuxième effet Kiss Cool viendra du ciel. Cet hélicoptère Allié d'attaque est capable de geler les cibles au sol.

L'Hydrofoil

L'élément liquide étant désormais très important, les alliés avaient besoin de bateau d'intervention rapide, c'est le rôle dévolu à l'Hydrofoil.

UNION SOVIETIQUE

Le Bullfrog

Avec ce navire, les joueurs soviétiques vont pouvoir transformer leurs soldats en Armure comme les Tesla Trooper en hommes canons. Idéal pour débarquer par surprise chez l'ennemi.

Le sickle

Inspiré des Terror Drone des précédents épisodes, le Sickle est capable de sauter par-dessus les obstacles. Idéal pour prendre l'infanterie en embuscade avec ses trois mitrailleuses lourdes.

EMPIRE DU SOLEIL LEVANT

Le Sea Wing

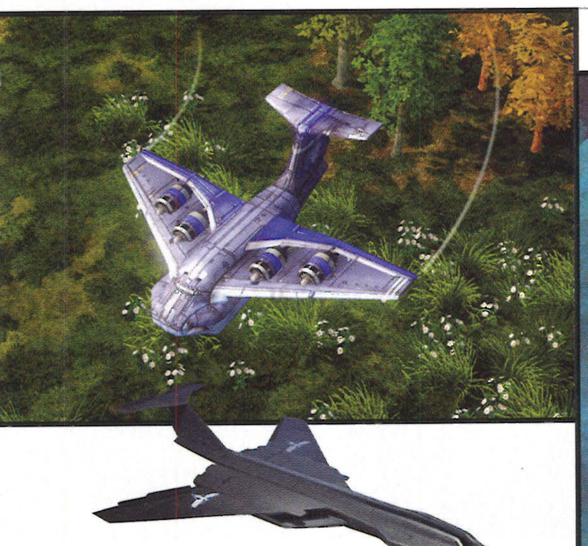
Quoi de mieux qu'un sous-marin puissant capable de sortir de l'eau pour devenir un chasseur dévastateur ? C'est ce qu'ont dû se dire les ingénieurs du Soleil Levant.

Le tsunami Tank

Les gars de chez Westwood sont passés chez leur concessionnaire Akira pour chercher ce tank à la puissance de feu appréciable et à la vitesse de pointe impressionnante.

Imperial King Oni

Ces bestiaux-là sont résistants, rapides, et en plus ils crachent des décharges d'énergie terrifiantes, définitivement, Goldorak n'était qu'un petit joueur.





dans un festival pyrotechnique de corps tordus de douleur et d'incandescentes agonies. Ouf ! La mère Russie a eu chaud ! L'action est vraiment intense et le gameplay nerveux comme une teigne, très calqué sur Command & Conquer 3 avec un développement ultrarapide et des parties qui ne dépassent guère les 15 minutes. L'adrénaline retombée, il était plus que temps d'aller poser quelques questions aux géniteurs du jeu Chris Corry et Louis Castle avant que la vodka n'ait achevé de les mettre hors d'état de répondre.

Interview de Louis Castle et Chris Corry

Qu'est-ce qui fait la spécificité de la série des Red Alert par rapport à la série du Tibérium ?

Louis Castle : Il s'agit en gros du même type de jeu, très rapide et très nerveux où la victoire se joue en quelques minutes. Ce qui fait la différence, c'est clairement l'ambiance qui imprègne chacun de ces deux titres. Personnellement, je n'aimerais pas passer mes vacances dans le monde du Tibérium, avec ses sombres histoires de lutte désespérée sur une planète ravagée par le pétrole du futur. De son côté, Alerte Rouge est plus un univers hyper fun et manichéen, peuplé par les projets militaires les plus farfelus imaginés par les savants de la Seconde Guerre mondiale. C'est un peu la différence que l'on peut avoir entre un film comme « Spie Like Us » et « Red October ».

Des croisements sont-ils possibles entre les deux univers ? Allez-vous un jour réutiliser les nouveautés du gameplay de Command & Conquer Generals ?

Chris Corry : Je ne pense pas, les deux univers doivent vraiment rester indépendants. On avait un moment pensé mettre en scène la jeunesse de Kayne dans un Red Alert et, tout bien pesé, l'idée de voir un Kayne en subalterne n'était juste pas possible.

Louis Castle : En ce qui concerne C&C Generals, il était un peu trop réaliste à notre goût. Je pense qu'il est préférable de se servir de métaphores pour aborder un sujet comme la guerre plutôt que d'y aller frontalement en montrant absolument tout.

Que s'est il passé entre le deuxième et le troisième épisode pour que vous fassiez apparaître l'Empire du Soleil Levant ?

Chris Corry : Tout d'abord, il y a tellement de voyages dans le temps dans Alerte Rouge que je ne suis même plus sûr que l'on puisse affirmer que le 2 soit avant le 3 (rires). Du point de vue de l'histoire, les Russes ont ouvert une fois de plus la boîte de Pandore et ont modifié le cours des



Chris Corry, comme un petit air de Kane ?



Devinez quelle est sa faction préférée ?

événements, la conséquence involontaire de cela, c'est que le Japon a échappé à la débâcle de 1945. On n'a pas commencé le développement en se disant « on a besoin d'une troisième faction ! » On s'est juste demandé ce que l'on pouvait ajouter ou changer pour améliorer le jeu. Le problème c'est qu'on avait réussi à ménager un bon équilibre dans les deux factions déjà présentes, il n'y avait pas grand-chose à changer de ce côté-là. On a donc décidé de rajouter un troisième larron, mais qui prendre ? On a alors envisagé plein de trucs, des dinosaures aux extra-terrestres, et finalement on a opté pour le Japon car ce pays a, comme les deux autres, participé à la Seconde Guerre mondiale qui inspire énormément le design du jeu. En plus, le Japon est baigné par tout un folklore qui peut en faire une faction vraiment marrante. Quand on pense Japon, on pense Samouraï, Ninja, Godzilla, bref, il y avait de la matière à travailler.

C'est à Seattle que l'on a pu jeter un œil sur le prochain bébé de Monolith. Dans une sombre salle insonorisée, John Mulkey, le Lead Designer du projet est désigné volontaire pour nous faire la démonstration. Tout commence au cœur d'une station de métro d'une ville en ruine où il incarne Michael Ducket, agent des forces spéciales et héros bien involontaire de l'aventure. Émergeant des souterrains, notre démonstrateur flanque direct une bastos dans la tête d'un pauvre garde qui passait par là, et qui s'écroule dans une gerbe de sang plus grande que lui. D'autres soldats ouvrent alors le feu, et les balles se mettent à crépiter. John enclenche le Bullet Time, le temps ralentit suffisamment pour lui permettre de se débarrasser facilement des trois pénibles abrités derrière une carcasse d'hélicoptère. La progression reprend, lente et précautionneuse



Project Origin



Détendez-vous, le jeu dont je vais vous parler n'est pas fait pour les cardiaques, les nerveux ou les bigots de quelque chapelle que ce soit. Project Origin, c'est de la peur, des fluides corporels divers et des tirs nourris pour calmer l'angoisse.

par Savonfou

Je me suis toujours méfié des moustachus, spécialement de ceux qui ont un gros flingue.

Ne mélangez pas tout

Qu'on se le dise, Project Origin n'est PAS la suite de F.E.A.R., mais alors pas du tout. Ils partagent peut-être le même développeur, la même histoire et la même tendance à tartiner les murs de tripes chaudes et de gouttes de sueur froide, mais si on vous dit qu'ils n'ont rien à voir, vous avez intérêt à nous croire ! En effet, la licence de F.E.A.R. est la propriété de Vivendi tandis que celle de Project Origin nous vient tout droit du coffre-fort de la Warner. Et si vous persistez à croire à cette fausse histoire de suite, Vivendi vous envoie ses Opossum Tueurs Ninjas. Vous êtes prévenus.



Rapides, mortels et invisibles à leurs heures, les assassins vous traqueront jusqu'à la mort, la leur… ou la vôtre.

dans les rues enneigées. Quand soudain, un cri, une rafale sur notre droite, et voilà John qui plonge derrière un parapet. Un rapide coup d'œil lui permet de voir que, tandis qu'un homme continue à tirer depuis le premier étage d'une maison, deux autres sautent dans la rue pour progresser de cratère en voiture renversée pour lui faire une grosse tête. John arme son fusil à lunette, tire une fois, rate son coup, il tire une seconde fois et rate à nouveau, on ne lui a bien entendu pas laissé le temps pour une troisième tentative, il gît noyé dans son propre sang avec la mort pour seule récompense. L'action n'a duré que quelques minutes, mais l'audience est déjà scotchée.





Almaaaa est de retouuuuur



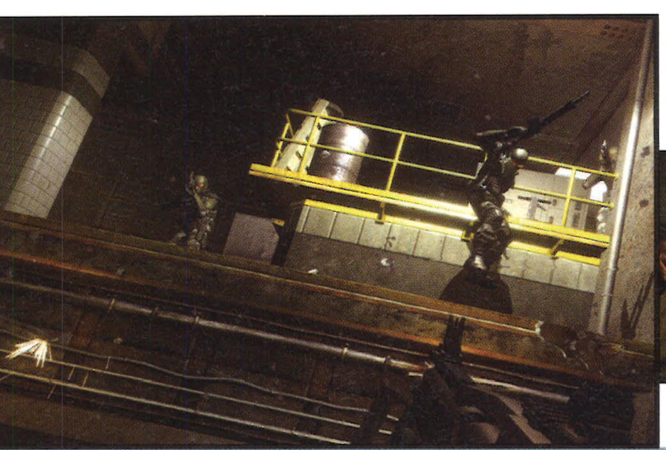
Si vous n'avez pas joué à F.E.A.R., la suite de la lecture de cet encadré se fera à vos risques et périls, car il constitue un spoil en puissance. Je ne saurais trop vous conseiller de découvrir ce titre de 2005, vous en avez largement le temps d'ici à la sortie de Project Origin.
Pour les autres, sachez que l'histoire de Project Origin commence une trentaine de minutes après la fin de F.E.A.R, après que Paxton Fettel (vous) a triomphé d'Alma, la gamine fabriquée par l'entreprise d'armement Armacham, qui cherchait à mettre au point un « Commandant Psychique ». Le combat se terminant par une énorme explosion qui ravage une ville entière. Le gouvernement envoie alors une équipe d'intervention appréhender Geneviève Arsistide, la patronne d'Armacham. Vous serez Michael Ducket, membre de cette brigade, et bien sûr tout ne va pas se passer comme prévu. Déjà parce que le P.-D.G., même au féminin, ça ne s'attrape pas avec du vinaigre, et que Geneviève va vite lâcher toute sa ménagerie pour se protéger. Ensuite parce que vous allez bien vite découvrir que « maman » Alma est peut-être bien toujours des nôtres.

Les décors sont de Roger Harth

Premier bon point, les niveaux sont tout sauf monotones. Siège d'une grande compagnie, appartement luxueux, salle de bains de Tuttle, les décors sont plus que variés et, qui plus est, largement destructibles. Le terrain est d'ailleurs à la fois un allié et un ennemi lors des mauvaises rencontres. Il existe en effet de multiples façons de déclencher des explosions d'une balle bien placée. Mais attention, pas question de nous imposer les classiques barils d'explosif marqués d'une grosse tête de mort que ces étourdis de level designers stockent n'importe où ! Si une balle perce le réservoir d'une voiture elle explosera en projetant des éclats de tous les côtés. Si un projectile atteint la cartouche de gaz d'un

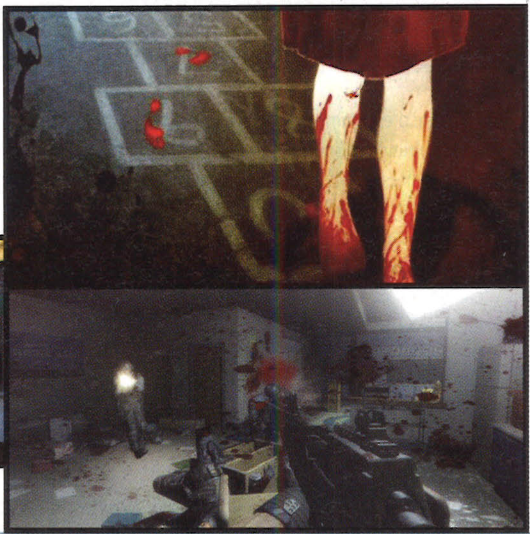


En faisant sauter les lampes, on pourra aveugler temporairement les ennemis.



Les séquences en mécha sont aussi bourinissimes que mes barbarismes néologiques.





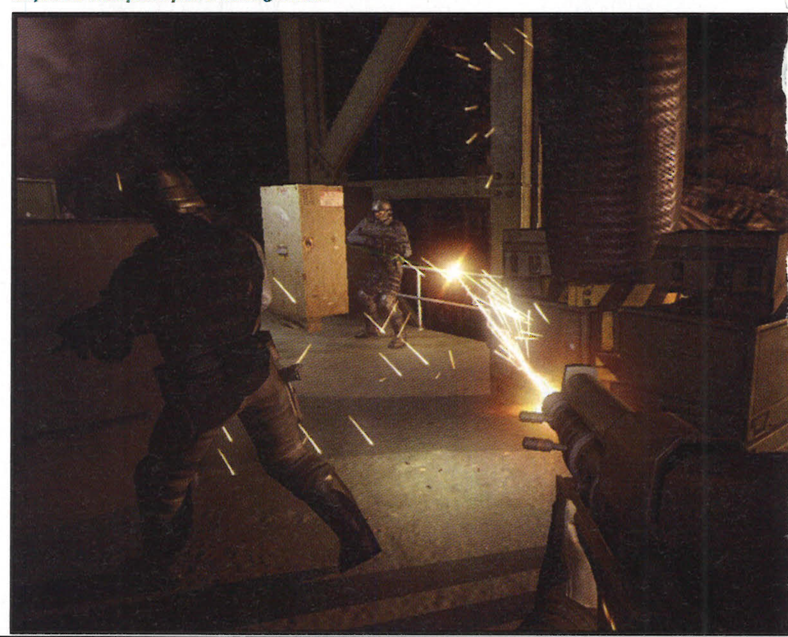
Genre : Bouhh !! **Éditeur : Warner Bros Games** **Développeur : Monolith/États-Unis** **Sortie prévue : Hiver 2008**

parasol chauffant, une lueur vous aveuglera pendant quelques secondes, de même un transformateur électrique ne produira pas les mêmes effets en sautant.
Bref, si le concept du décor explosif n'est pas neuf, au moins fait-il plus raccord, à tel point que l'on devrait plus souvent tirer dessus par inadvertance qu'intentionnellement. Le remue-ménage des combats soulève quant à lui d'indolents nuages de poussière qui masqueront les ennemis. On sent que le moteur physique Havoc a été bien amélioré, avec des ombres plus dynamiques et du Blur un peu partout.

Les costumes de Donald Cardwell

Du côté de l'armurerie, cela restera du très classique, fusil à pompe, mitraillettes diverses, lance-roquettes et autres railgun. La grosse nouveauté semblant être une espèce de mécha disponible dans certains niveaux, généralement là où le gibier, heuuu... l'opposition est abondante, et où l'on risque de rencontrer d'autres méchas. Les déplacements de cette armure géante sont assez lourds et lents, mais le sentiment de puissance est immense. Les tirs de nos mitrailleuses lourdes plongent l'ensemble de la scène dans un brouillard épais, et je ne vous parle même pas des missiles que l'on lance par paquets de 6. Globalement, le jeu donne le sentiment d'être un peu mou au niveau de l'action, façon « j'ai un pad m'sieur, faut pas trop m'en demander. » Mais selon John Mulkey, « pour le moment c'est surtout la version X Box 360 qui a concentré notre attention, car on n'a pas l'habitude de faire des jeux console. Une équipe vient de se mettre à plein-temps sur la version PC qui sera sensiblement différente. » De la part de ceux qui nous ont pondu No One Lives Forever, cela ne peut augurer que de très bonnes choses.
En attendant, bien que peu agressifs, les ennemis font preuve d'un sens stratégique pointu. Ils tentent de vous contourner, renversent des objets pour s'abriter derrière. Les développeurs nous expliquent que, depuis leur précédente réalisation, ils ont insisté sur le « squad spirit » des adversaires, qui auront plus de vocabulaire, demanderont à leurs coéquipiers de leur fournir un tir de couverture ou lanceront des grenades pour vous faire sortir de votre cachette. Vous ne serez pas non plus tout le temps seul, d'autres membres des forces d'intervention vous prêteront main-forte. Difficile de dire sur les quelques niveaux testés s'ils seront vraiment aussi intelligents que nos adversaires, mais leur présence donnera lieu à quelques scènes cryptées sympatoches qui feront avancer l'intrigue.

Le jeu ne manquera pas d'hémoglobine.





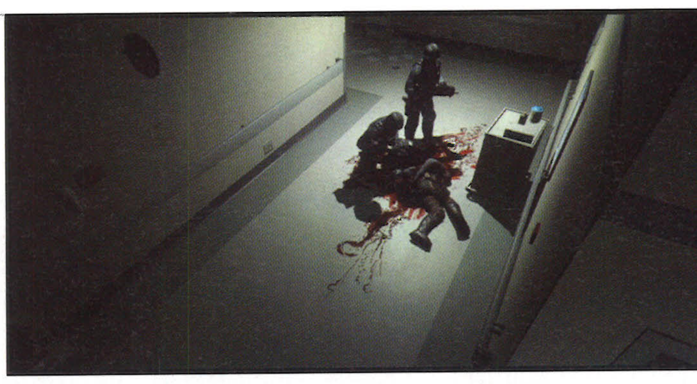
Il n'y a pas de sécu aux États-Unis, on se fait soi-même ses opérations à cœur ouvert.



N'abusez pas de la mitrailleuse lourde, ou vous ne verrez plus rien.

Pourquoi j'ai crié comme une pucelle

Une autre mission nous a entraînés dans un centre de recherche et là, mes amis, si les séquences précédentes ne filaient que moyennement la pétoche car un poil trop bourrines, cette partie-là se rattrape largement. Néons qui clignotent sur des traces de sang plus ou



Ça me paraît clair chef, c'est un suicide.



Mais je t'ai pas tué dans Resident Evil, toi ?

moins bien coagulé tandis qu'au loin retentissent des bruits inconnus, mais qu'est-ce qui a bien pu se passer ici ? On comprend vite que l'on va bientôt regretter la bonne époque où l'on affrontait des humains. Et effectivement, c'est l'entrée en scène des Abominations, les produits des expériences ratées par les apprentis sorciers d'Armatech (les ssaaaalaauud me souffle Cyd). Hideuses, visqueuses et plus vicieuses que Sundin au bout de trois mojitos chiliens, ces créatures sont des usines à cheveux blancs. Rapides comme l'éclair, elles vous tombent dessus sans prévenir depuis un mur, puis s'enfuient à toute vitesse, et si vous essayez d'en suivre une pour lui faire sa fête, une autre vous prend de flanc. Le bullet time pouvait paraître superflu face à la soldatesque, il devient furieusement indispensable à ce stade. Si une de ces saloperies parvient à vous accrocher, alors il faudra une bonne grosse séquence de QTE pour vous débarrasser de l'intrus, sans doute une concession faite aux joueurs console. Difficile de se forger un avis pour le moment, mais on a toutes les raisons d'être optimistes. Bien, maintenant que les présentations avec le jeu sont faites, il est temps de vous présenter au chevelu dont l'effigie bonhomme orne la page de gauche.

Quelques questions à John Mulkey



Effondré sur un canapé du studio, John Mulkey semblait en avoir gros sur la conscience. Ce qui est normal si l'on prend en compte le fait qu'il est le lead designer d'un jeu qui s'amuse à faire peur à des hordes de joueurs innocents. Histoire de soulager son sur-moi, il nous a confié comment il s'y prenait pour vous faire du mal.

Comment effraie-t-on un joueur ?
John Mulkey : Je reconnais que ce n'est pas chose facile de faire peur dans un jeu, surtout dans notre cas où le joueur en question est bardé d'armes. Notre méthode a consisté à essayer de le faire se sentir le moins confortable possible, en le confrontant à des choses vraiment dérangeantes auxquelles il ne doit pas s'attendre.

Par exemple ?
Prenez les abominations (sortes d'hommes singes mutants déjà présents dans F.E.A.R., ils sont méchants agiles, laids, et franchement dégueulasses. Ndlr) par exemple, avant même que le joueur les rencontre, il les entend ramper, émettre des gargouillis immondes. Ensuite, il voit des ombres bouger à toute vitesse, il ne sait toujours pas à quoi il a affaire. Et quand elles finissent par lui sauter dessus, toute cette tension accumulée explose à la vue brusque des faces ravagées par les cicatrices.

Et comment pouvez-vous être sûr que c'est bien effrayant tout ça ? Vous ne pouvez quand même pas tester sur vous quand même ?
Effectivement, nous faisons des tests ponctuels auprès de gens qui n'ont aucune idée de ce qui les attend, ils ne savent pas le nom, ni même le type de jeu sur lequel on va les tester. On les laisse dans une salle où l'on peut jauger leurs réactions depuis une vitre sans tain, on les filme et, à la fin, on les dissèque.

Les séquences que l'on a vues sont plutôt à progression linéaire, est-ce que tout le jeu suit cette architecture ?
Le jeu est certes linéaire, mais il y a différentes façons de se débarrasser des mauvaises rencontres à chaque fois. Les ennemis s'adaptent au terrain et refaire le même niveau ne voudra pas dire refaire exactement les mêmes combats.

En horreur comme en toute chose, vous devez avoir des influences, non ?
Dans le premier épisode, on était très inspiré par les films d'horreur japonais, avec le côté « petite fille effrayante à cheveux longs et noirs » d'Alma. Pour le numéro deux, on cherchait quelque chose de plus immédiat, une frayeur plus directe, alors on a plutôt fouillé du côté des films d'horreur occidentaux.



À L'HEURE OÙ VOUS LISEZ CES LIGNES, AGE OF CONAN EST EN TÊTE DE GONDOLE DANS TOUTES LES BONNES CRÉMERIES. POURTANT, NOUS AVONS DÉCIDÉ DE NE PAS EN FAIRE LE TEST CE MOIS-CI. EN EFFET, NOUS PENSONS QU'IL SERAIT QUELQUE PEU HÂTIF DE JUGER UN TITRE AUSSI VASTE EN SI PEU DE TEMPS, ET QUI, POUR LE MOMENT, EST PRESQUE QUOTIDIENNEMENT REMODELÉ À COUPS DE PATCHS GARGANTUESQUES. TANT QU'ON Y EST, PARLONS DE LA NOTATION POUR CE TYPE DE JEU, QUI DANS SA FORMULE ACTUELLE, NE SIGNIFIE FINALEMENT PAS GRAND-CHOSE. ON NE NOTERA DONC PLUS LES MMORPG... NE CROYEZ PAS POUR AUTANT QUE LE TITRE DE FUNCOM VA S'EN TIRER À BON COMPTE ET ÉCHAPPER À NOS CRITIQUES ACÉRÉES, NOUS VOULONS JUSTE EXPOSER LES FAITS UN PEU DIFFÉREMMENT, AVEC PLUS DE RECUL, ET DONC, PLUS DE JUSTESSE. C'EST LE CAS POUR LUI AUJOURD'HUI, CE SERA LE CAS POUR TOUS LES AUTRES DEMAIN.

Sundin

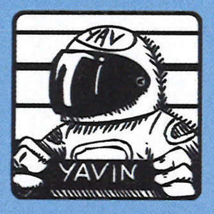


JEU DU MOIS
RACE DRIVER GRID

ÉDITEUR CODEMASTERS
DÉVELOPPEUR CODEMASTERS/ROYAUME-UNI

DEVANT TANT DE JOIE ET DE SENSATIONS FORTES, YAVIN A PENSÉ UN MOMENT FAIRE UN HORS-SÉRIE TOUT ENTIER DÉDIÉ AU NOUVEAU RACE DRIVER GRID. IL FAUT DIRE QUE LE PSEUDO-DESCENDANT DE L'ILLUSTRE SÉRIE DE COURSES AUTOMOBILES, TOCA RACE DRIVER, A PLUS D'UN ATOUT DANS SA BOÎTE À GANTS POUR SÉDUIRE LE CHALAND, MÊME S'IL A RADICALEMENT TOURNÉ SA VESTE : BELLE GUEULE, RYTHME DE FURIEUX ET CONDUITE Ô COMBIEN ! JOUISSIVE. VOILÀ QUELQUES-UNS DES ARGUMENTS QUI FONT DE GRID LA NOUVELLE RÉFÉRENCE DU GENRE.

Liberté d'expression



AAAH ! COURIR, C'EST VRAIMENT TROP BIEN, ON OUBLIE LES SOUCIS, ON FINIT ÉPUISÉ, EN NAGE, SUR LES ROTULES. À TEL POINT QU'ELLES FROTTENT LAMENTABLEMENT CONTRE LE SOL PENDANT SIX CENTS MÈTRES EN COUINANT ET QU'ON N'ARRIVE PLUS À SE RELEVER ENSUITE. JE NE PEUX MÊME PAS DIRE QUE J'AI MAL AUX JAMBES. LA VÉRITÉ, C'EST QUE JE N'EN AI PLUS.

Le jeu du moment
MARCHER
Le jeu attendu
S.T.A.L.K.E.R. : CLEAR SKY



LASSÉ DE MES INNOMBRABLES COMBATS CONTRE CYD À VIRTUA TENNIS 3, J'AI DÉCIDÉ DE M'ATTAQUER À UN AUTRE GROS MORCEAU : MICHAËL LLODRA, ET SUR LA TERRE BATTUE DE ROLAND GARROS, S'IL VOUS PLAÎT ! AU RISQUE D'EN DÉCEVOIR CERTAINS, SACHEZ QUE JE N'AI PAS ÉTÉ MINABLE DU TOUT, J'AI PLUTÔT ÉTÉ MINABLISSIME. MAIS, VOUS SAVEZ CE QU'ON DIT DANS CES CAS-LÀ, L'IMPORTANT, C'EST DE PARTICIPER...

Le jeu du moment
WORLD IN CONFLICT
Le jeu attendu
DAWN OF WAR II



VOUS PENSEZ VRAIMENT QU'ON A DES CHOSES INTÉRESSANTES À RACONTER TOUS LES MOIS OU DES BLAGUES POURRIES QUI N'ONT FAIT RIRE QU'UN PIGISTE À MOITIÉ SAOUL À VOUS FAIRE PARTAGER ? BAH, NON ! CE MOIS-CI ON EST RESTÉ TRÈS STUDIEUX, TENDANCE VIRTUA TENNIS 3 ET COMMAND & CONQUER 3 CONTRE SUNDIN. MAIS C'EST POUR LE TRAVAIL, MONSIEUR !

Le jeu du moment
IRON MAN
Le jeu attendu
WEST LAW 2

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icônes qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.









Réseau local : Cette icône est accompagnée d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icône Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Stop Doublage pourri



Jeu majeur et indispensable

0 **Moins fun qu'un CD vierge.** 1 **Foutage de gueule pur et simple.** 2 **Expérience traumatisante.** 3 **Pas grand-chose à sauver.** 4 **Oui mais non. Dommage.** 5 **À la rigueur, pour les fous furieux du genre.** 6 **Pas mal, mais quelques problèmes gênants.** 7 **Bon jeu, bien réalisé.** 8 **Très bon jeu, une valeur sûre.** 9 **Exceptionnel.** 10 **Une future référence.**

ACTION/TACTIQUE

Unreal Tournament 3
Epic Games/Midway Games

BioShock
2K Games/Irrational games

Crysis
Crytek Studios/Electronic Arts

STRATÉGIE/GESTION

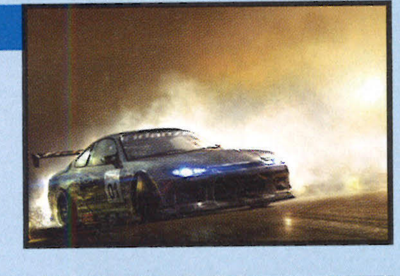


World in Conflict
Massive Entertainment/Sierra

WarCraft III + Frozen Throne + DotA
Blizzard/Blizzard

Command & Conquer 3
EA/EA

SPORT/SIMULATION



Race Driver GRID
Codemasters/Codemasters

RACE 07
Simbin/Simbin

Virtua Tennis 3
Sumo Digital Ltd/SEGA



JEUX ONLINE



World of WarCraft + Burning Crusade
Blizzard/Vivendi Universal Games

La Saga Guild Wars
ArenaNet/NCsoft

Age of Conan : Hyborian Adventures
Funcom/Funcom



JEU DE RÔLE/AVENTURE



The Witcher
CD Projekt/Atari

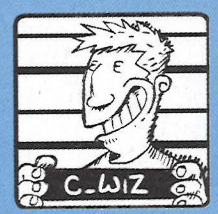
Oblivion
2k Games/Bethesda

So Blonde
WizarBox/DTP Entertainment AG



Jamais je n'ai réuni une force de Scorpions aussi énorme, il ne me reste plus qu'à foncer à travers le désert pour annihiler la base de Cyd. Je le contourne et commence à détruire ses collecteurs un par un, hahaha ! Il m'envoie de l'infanterie ? C'EST PATHÉTIQUE ! JE VAIS LE PLIER ! Ouch, ses lance-missiles font mal quand même, on va reculer un peu... Mais ? Il est déjà dans ma base ? Nooon, pas mon chantier de construction ! Et m... j'ai encore perdu ! C'est nul ce jeu !

Le jeu du moment
Command & Conquer 3
Le jeu attendu
Command & Conquer 3 : Premier âge



Après m'être fait traiter d'obèse par Wii Fit, j'ai décidé de reporter mon temps sur console (pas plus d'une heure par semaine, ils sont stricts chez Joy) sur GTA IV. Qui est quand même une grosse tuerie et que l'on attend rapidement sur PC (30 novembre !) pour ne plus le voir ramer. C'est que le hardware de la PS3 et de la Xbox 360 est un peu ridicule à côté de l'artillerie lourde de nos PC.

Le jeu du moment
Race Driver GRID
Le jeu attendu
Nitro Stunt Racing Stage 2



L'autre soir, au pub, j'explique au barman que je n'en peux plus d'attendre Mass Effect et Left 4 Dead. Je lui dis qu'il est hérétique de porter Hypérion sur grand écran, et que c'est moche de voir Terry Pratchett atteint d'Alzheimer... il n'en a rien à cirer. En pleurs, il ne fait que me parler de sa femme ou de je sais pas quoi. Ce serait trop lui demander d'écouter mes problèmes ?

Le jeu du moment
Quake Wars
Le jeu attendu
Mass Effect





Race Driver Grid

POLE POSITION

LES PREMIÈRES IMAGES DE GRID RESSEMBLAIENT À DES ACTRICES AMÉRICAINES. DU MAQUILLAGE À LA CHIRURGIE ESTHÉTIQUE, EN PASSANT PAR LES LUMIÈRES CALCULÉES POUR MIEUX LES METTRE EN VALEUR, TOUT SEMBLAIT RÉUNI POUR QUE L'ON SOIT DÉÇU, UNE FOIS CONFRONTÉ À LA TRISTE RÉALITÉ. TRISTE ? PAS TANT QUE ÇA.



L'espace, je survole la planète bleue, elle est somptueuse, donne envie de l'admirer pendant des heures et des heu... j'entame une chute d'une extrême violence. Les turbulences sont insupportables et grisantes à la fois. Je me mets alors à ralentir, passe à travers un énorme nuage et reste en quelques secondes en position stationnaire au-dessus d'un circuit urbain sur lequel des dizaines de monstres d'acier sont parfaitement alignés, prêts à en découdre. L'énorme foule compacte massée dans les tribunes retient son souffle et attend le début des hostilités. Écran noir. « Codemasters presents » s'affiche devant moi, façon générique hollywoodien. Retour sur la piste, la caméra passe d'une voiture à l'autre, présente les différents guerriers participant à cette joute des temps modernes dans un bruit de moteur assourdissant. Écran noir. « A Racing Studio Game ». L'ambiance est terrifiante, je sens la tension envahir tout mon être, mon cœur bat la chamade, je suis en nage. Écran noir. « Race Driver Grid ». La caméra se place alors derrière mon véhicule. Les feux s'allument, les moteurs vrombissent, les feux s'éteignent, les bolides quittent leurs positions dans un vacarme incompréhensible. Une grande épopée commence.



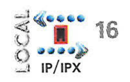
Le départ, toujours un grand moment.

Étrange sensation

Oubliez la série TOCA, oubliez les anciens Race Driver, oubliez tout ce que Codemasters a pu produire jusqu'alors. Race Driver Grid n'a absolument plus rien à voir avec ces titres. En écrivant ces lignes, j'en arrive même à me demander si le titre a même quelque chose à voir avec un jeu vidéo. Non, je ne suis pas devenu complètement fou, c'est surtout qu'après de nombreuses heures de pratique, j'en arrive toujours au même constat : je vis un véritable film avec son histoire, ses acteurs, ses retournements de situation







Config minimum CPU 2 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 256 Mo
Éditeur Codemasters
Développeur Codemasters/Royaume-Uni
Texte et voix en français

Juste devant moi, mon coéquipier, s'il gagne, je gagne aussi.





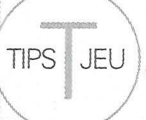
et ses scènes d'action tellement exagérées qu'elles en deviennent totalement jouissives. Vous me direz, c'est un peu l'ambition des développeurs depuis le tout premier Race Driver et vous aurez raison. Seulement voilà, pour la première fois les bougres y sont parvenus et ont réussi la parfaite alchimie entre pilotage incisif, fun absolu et spectacle de folie furieuse. Préparez votre cœur, car il va tenter de bondir hors de votre corps à chaque virage, préparez vos mains, elles tomberont en déliquescence au fil des courses et, enfin, préparez vos yeux, car ils vont recevoir des seaux entiers de splendides décors, accidents incroyables et autres dépassements épiques.

Au fond du garage

« Bonjour, Bip-Bip, votre voiture vous attend ! » m'annonce une sensuelle voix féminine, promesse de nuits torrides sur des plages de sable fin. Elle respecte le pseudo-débile choisi dans la liste proposée par les traducteurs français, chapeau ma fille, tes parents t'ont vachement bien élevée. Elle a raison, ma voiture m'attend, elle aurait même pu dire « mes », car j'en ai accumulé une flopée au fil des épreuves divisées en trois catégories. C'est que j'en ai repeint des routes avec la gomme de mes pneus. Du poétique Japon à la vieille Europe en passant par les très urbains États-Unis, j'ai pas mal bourlingué lors de courses effrénées dignes des plus grands films d'action. Et j'ai gagné, à un nombre de reprises hallucinant. Vous me direz, ce n'est pas bien dur quand les adversaires vous attendent dès que vous perdez un peu le contact. Cela devrait d'ailleurs m'énerver, je devrais être là, à ronchonner façon vieux joueur blasé qui a tout vu et tout connu et je n'y arrive pas. Vous voulez savoir pourquoi ? Mais parce que je m'éclate, pardi !



Les sponsors (que l'on peut choisir) fixent des objectifs variés comme finir en première position ou sans le moindre dégât. Si l'on y parvient, à nous le pactole.



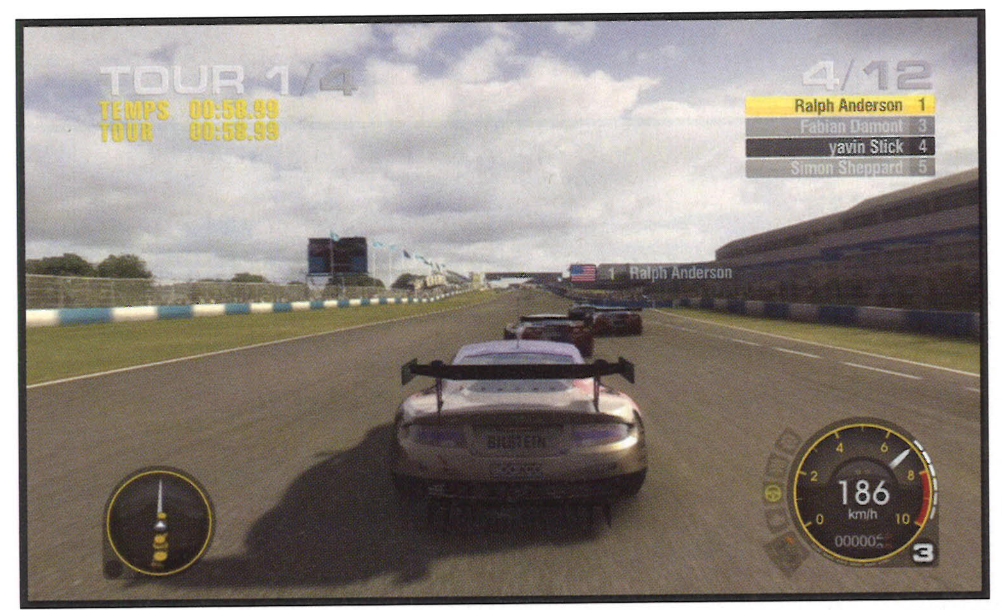
Ne tentez pas de forcer le passage lors des départs, c'est rigolo, mais les adversaires ont la tête dure et restent plus facilement en piste que vous. Si, par malheur, vous finissez bon dernier au premier virage, pas de panique, la chevauchée n'en sera que plus fantastique. Et n'oubliez pas : la relecture instantanée, c'est pour les pleutres.

Les tracés urbains américains sont juste démentiels.





Les écrans de chargement sont modifiés en permanence avec vos statistiques.



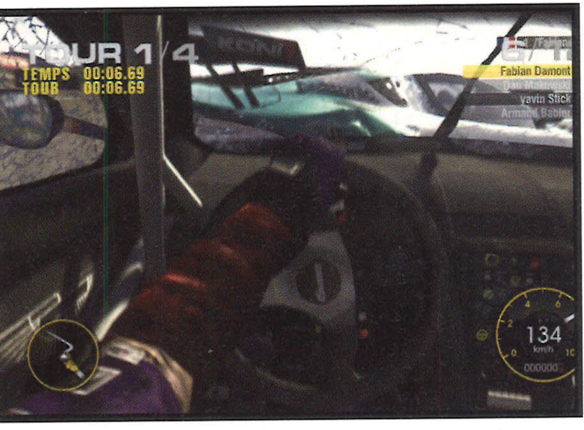


Pied au plancher, vers la victoire.

Grid n'a plus grand-chose en commun avec un jeu de bagnoles classique.



Pied au plancher, vers la... hmmm.



La vue interne, pas vraiment jouable mais très spectaculaire.

On reste calme

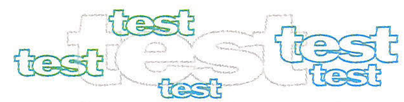
Et si je m'éclate autant, ce n'est pas en raison d'un point en particulier, c'est une alchimie parfaite entre les visuels présentés, les sensations ressenties et le plaisir de piloter. Jamais un jeu n'aura été si peu réaliste et si tripant à la fois. Prenons les 24 h du Mans, présentes dans la liste des compétitions. Il s'agit en réalité d'une course programmée sur 24 petites minutes, chaque minute représentant une heure. Ça peut paraître idiot, mais ça marche. Non seulement parce que le circuit ne pardonne aucune erreur, mais aussi car, au fil des minutes, la nuit tombe, le jour se lève et on finit sur les rotules, un peu comme si on avait participé à la vraie course. Pour autant, toutes les courses ne ressemblent pas à ça et se révèlent bien plus courtes même si la plupart se présentent sous forme de mini-championnat. Chacun de ces championnats étant divisé en deux ou trois séries d'épreuves. À chaque course, on gagne une certaine somme en fonction de sa position et le passage à un autre championnat s'effectue en achetant une des voitures requises pour y participer. Il est donc impératif de gagner des courses pour en débloquer d'autres. Ça fait console ? Oui, et ce n'est vraiment pas grave.

N'importe quoi ?

Pour tout vous dire, tout pourrait paraître détestable dans ce jeu, les contrôles pas réalistes pour un sou, les voitures qu'on rattrape suite à n'importe quelle glissade, les adversaires performants uniquement lorsque l'on se trouve aux avant-postes ou les tonneaux effectués suite à un passage un peu violent sur un vibreur (véridique !). Mais le sentiment de puissance ressenti au départ d'une course est tel que l'on pardonne tout, absolument tout. Même le système de rembobinage des cinq dernières secondes piqué à Prince of Persia ou Squadra Corse Alfa Romeo qui devrait friser le scandaleux finit par séduire tant on oublie peu à peu toute notion de réalisme pour se concentrer sur le fun absolu, fer de lance de cet incroyable Race Driver. Alors forcément, si vous sortez de rFactor ou GTR il vous faudra probablement un petit temps d'adaptation mais de la même manière qu'on ne va pas voir un



Bah pourquoi ils tournent à gauche ? Ahah, les cons.



Indiana Jones ou un Star Wars en espérant assister à une projection d'art et d'essai, Grid n'a plus grand-chose en commun avec un jeu de bagnoles classique. Ici, tout n'est que sensations. Et comme diraient les produits laitiers, ce sont des sensations pures.

Waouuuw !

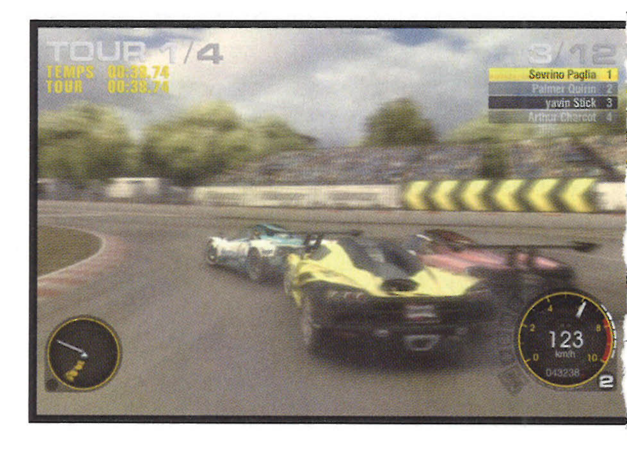
Et comment vous parler de Grid sans détailler les splendides décors évoqués dans le paragraphe précédent ? À moins d'être complètement blasé, il est impossible de ne pas rester stupéfait par l'ambiance visuelle du titre. On pourrait commencer par les nombreuses voitures ultra-détaillées mais à la limite, ça, on commence à en avoir l'habitude. Passons alors aux décors, soit des circuits routiers terriblement réalistes soit des tracés urbains blindés de structures toutes plus travaillées les unes que les autres. Lancé à toute berzingue dans les rues de Milan, je vous promets un nombre effarant de cartons dans les balustrades tant vous passerez votre vie à lorgner sur les bâtiments au lieu de vous concentrer sur le pilotage de votre caisse. Le tout sous les yeux amusés ou terrifiés de centaines (oui, centaines) de spectateurs animés de manière bien crédible. Ils applaudissent ou lèvent les bras au passage des voitures, s'écartent quand ils se sentent menacés et reprennent position une fois tout danger écarté. C'est tout bonnement hallucinant. D'autant que la patte graphique utilisée sublime des décors ultra-réalistes pour leur donner un cachet cinématographique extrêmement réussi. À la vue de cette version PC, les petits gars de Joypad se sont même écriés : « c'est encore plus beau que sur console ! ». Tout est dit.



Même sortir de la route peut s'avérer ultra-jouissif.

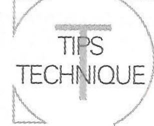
Et ça glisse

Côté sonore, rien à redire, ça vrombit, ça ronronne, les voitures se rentrent les unes dans les autres dans d'improbables fracas de tôles cabossées. Les dégâts sont visibles sur les bagnoles, de nombreux éléments détachés restent en piste et peuvent s'avérer meurtriers au tour suivant si on a le malheur de poser une roue dessus. Maintenant, je ne vais pas vous mentir, mis à part le mode drift où il est recommandé d'effectuer les glissades les plus longues et débiles qui soient, ça reste de la course auto. C'est-à-dire des caisses qui se tirent la bourre en tournant en rond sur des circuits. Parfois, on a droit à un petit duel en un contre un dans lequel il ne faut surtout pas toucher la voiture de l'adversaire sous peine d'être lourdement pénalisé, mais c'est à peu près tout. Alors forcément, si votre truc c'est les jeux de stratégie, de rôle ou que sais-je encore et que pour vous la voiture n'est qu'un simple moyen de transport dont vous ne pigez pas vraiment l'intérêt au-delà de sa fonction première, passez votre chemin. En revanche, si vous aimez les





Bibibibibibi !



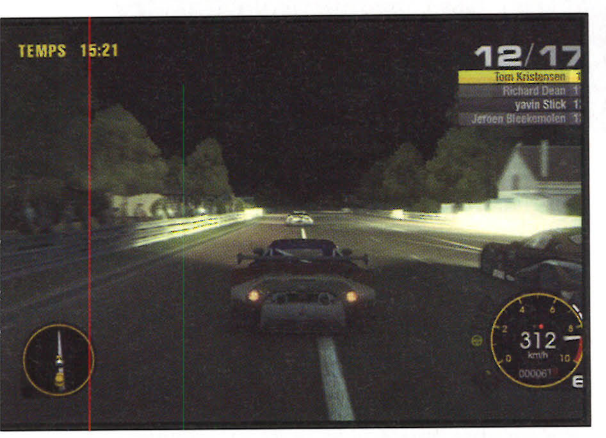
Notre version (pré-test) souffrait de petits bugs provoquant de très gros ralentissements à de très rares moments et le plus souvent dans les menus, la solution la plus simple étant de redémarrer le jeu pour repartir comme en 40. Ce tout petit souci ne devrait pas être présent sur la version finale.



Sur la carte du circuit (en bas à gauche) on peut voir que je vais me faire démonter.

Et à plusieurs ?

Lors de ce test, il ne nous a pas été possible de tester réellement le mode multijoueur qui s'annonçait pourtant assez fantastique. On y reviendra dans le prochain numéro, c'est promis.



Le circuit du Mans, de nuit, un véritable régal.

Un peu de technique

Optimisé jusqu'aux yeux, Grid tourne à 30 images par seconde sur un Core 2 Duo de 2006, 2 Go de RAM (de 2006 aussi) et une 7900 GT (toujours de 2006). Sur une config plus récente, avec une bonne petite 8800, on atteint le 60 images par seconde sans le moindre souci. Quand je vous dis que ça tue des petits poneys.

Jamais un jeu n'aura été si peu réaliste et si tripant à la fois.

bidules à quatre roues et que votre esprit n'est pas complètement fermé, il est impératif d'essayer ce jeu au moins une fois. Au moins pour me faire plaisir.

Victoire !

Au vu de la qualité des images, si vous ne vous demandez pas la config qu'il faut pour faire tourner la bestiole, je crois que vous êtes bon pour la casse. Pas de panique ! Contrairement à ce que l'on pourrait croire, Grid est superbement optimisé et tourne quasi parfaitement sur une config moyenne (reportez-vous à l'encadré dédié pour en savoir plus). Du bonheur, je vous le dis, du bonheur en barre de douze tonnes. Il est très difficile de faire ressentir ce que l'on vit en jouant au dernier bébé de Codemasters tant les sensations proposées sont à la limite de l'incroyable. Pour la première fois, j'ai réellement eu l'impression d'être le premier rôle d'un film à gros budget. Pour la première fois, je me suis véritablement éclaté dans un jeu qui n'a rien (mais alors rien du tout) de réaliste et qui s'impose comme le meilleur jeu de course arcade de l'histoire de l'humanité. Oubliez tout, même les bornes d'arcade qui nous faisaient tant vibrer à certaines époques sont battues à plate-couture et ne peuvent que se jeter du haut d'une falaise, de dépit. Race Driver Grid est un dieu, un maître, un gourou. Devant un tel phénomène, on s'agenouille.

Yavin



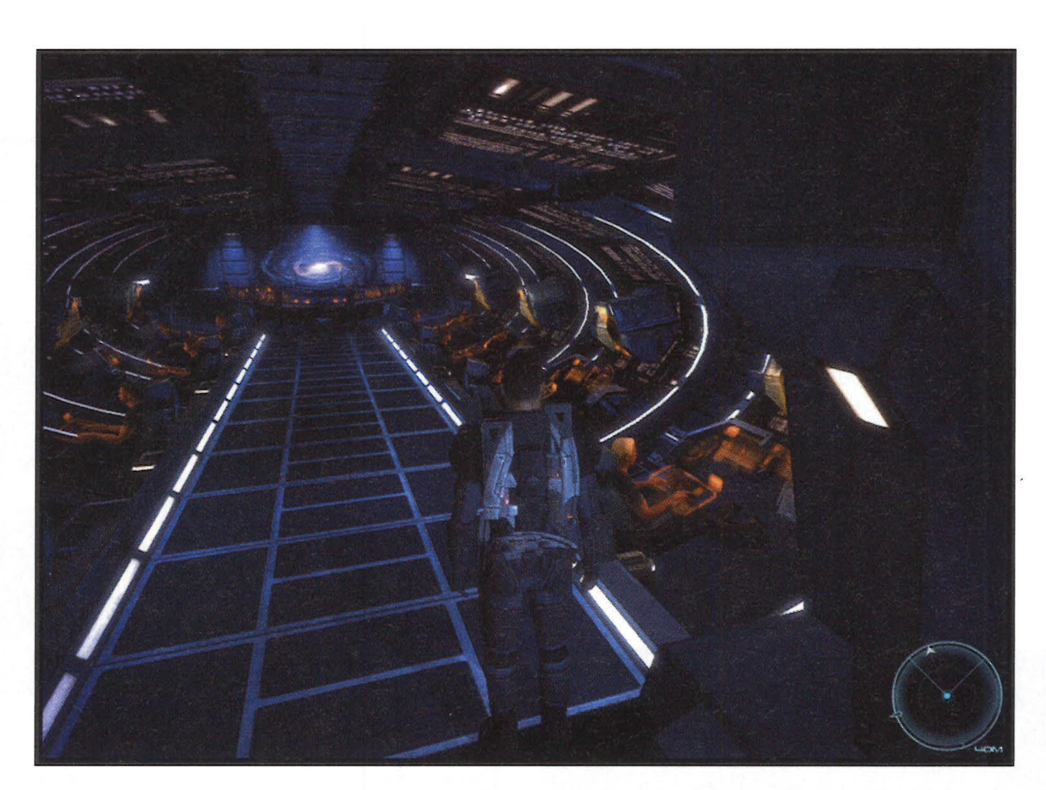
En Deux Mots

EXCEPTIONNEL, SUBLIME, TERRIBLEMENT TRIPANT, DÉMENTIEL, RACE DRIVER GRID REDÉFINIT LES CODES DU JEU DE COURSE ARCADE ET S'IMPOSE AVEC FRACAS COMME LA SEULE ET UNIQUE RÉFÉRENCE DU GENRE. UN MUST ABSOLU À CONSOMMER SANS LA MOINDRE MODÉRATION.

- \+ Magnifique
- \+ On vit un véritable film
- \+ Des sensations uniques
- \+ Des accidents spectaculaires
- − Circulez, y'a rien à voir

9	TECHNIQUE
9	ARTISTIQUE
9	INTÉRÊT

SHEPARD, LE JUSTICIER. SAREN, LE TRAÎTRE. UN TERRIBLE COMPLOT OURDI DANS L'OUTRE-ESPACE... TOUS LES ÉLÉMENTS QUI ONT FAIT LA RÉUSSITE DU DERNIER RPG DE BIOWARE SUR XBOX 360 SONT BIEN PRÉSENTS POUR RELANCER L'AVENTURE COSMIQUE SUR PC. MAIS SIX MOIS PLUS TARD, L'AVENTURE EN VAUT-ELLE ENCORE LA CHANDELLE ?



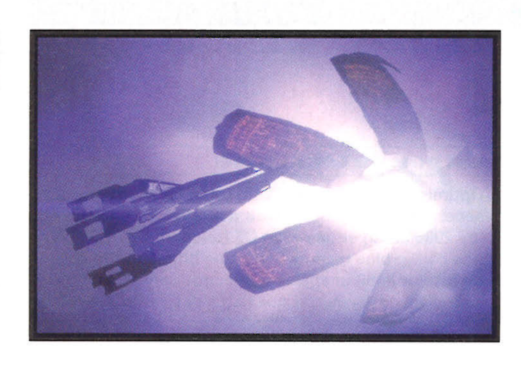
Mass Effect

TELENOVELA INTERSTELLAIRE



Config minimum CPU 2 GHz, 1 Go de Ram (XP)/ 2 Go de Ram (Vista) / Carte vidéo 128 Mo
Éditeur Electronic Arts
Développeur BioWare - Pandemic Studios/ États-Unis
Texte et voix en français

Dans l'espace, vous n'êtes pas seul... Lorsque l'humanité découvre en 2148 les artefacts d'une ancienne civilisation, la technique fait un bond en avant et les voyages intersidéraux deviennent une réalité. L'espèce humaine doit apprendre à composer avec d'autres entités, dont les trois principales, représentées à la Citadelle, forment une sorte de « conseil de sécurité onusien de l'espace ». Il s'agit donc d'un background bien propret pour ce jeu aux accents de Star Wars avec, en filigrane, une opposition pas toujours fine entre les militaires, prompts à l'action, et les politiques, velléitaires et lâches. Mass Effect n'en est pas moins un jeu d'aventure-action à l'univers particulièrement riche, et la situation de départ évoluera pour dévoiler un scénario plus complexe qu'il n'y paraît au premier abord. Les développeurs de BioWare connaissent leurs classiques, et l'on perçoit nettement l'influence de leur jeu phare, Knights of The Old Republic (KOTOR), dans l'exploration, les dialogues à choix multiples, les éléments de RPG et l'orientation du personnage selon le cheminement du joueur lors des dialogues et dans l'accomplissement de certaines quêtes.



Melting pot interstellaire

À plusieurs titres, Mass Effect est un hybride. Tout d'abord, dans son système de jeu, qui mixe la liberté de choix prônée par les RPG occidentaux (la série Elder Scrolls, par exemple), avec un vaste territoire à explorer, et la linéarité et le développement des personnages secondaires propres aux titres nippons. Rapidement, il sera donc possible d'explorer sans contrainte plusieurs systèmes galactiques, lors de quêtes annexes ou pour faire évoluer l'intrigue principale. Basé sur

Plusieurs choix sont proposés lors des dialogues. Immersif, mais peu influent.

l'enquête de Shepard à propos des agissements occultes de Saren, renégat des Spectres (un groupe d'agents d'élite œuvrant pour le bien de la fédération), le scénario reste globalement inaltérable, malgré quelques embranchements circonstanciés. Rapidement cependant, l'intrigue se corse, et l'on découvre avec plaisir le soin apporté par BioWare à chaque détail : le passé des coéquipiers de Shepard, la possibilité de modeler son commando suivant les besoins de la mission à venir. De temps à autre, un nouveau personnage proposera son aide. Libre au joueur de décliner ou d'accepter, pour découvrir le cas échéant un compagnon qui aura ses propres motivations...

Mass Effect est également un mélange d'influences au sein de la production récente de BioWare : l'aura de KOTOR est omniprésente, depuis l'esthétique globale de l'univers jusqu'à la répartition des points d'expérience dans les principales caractéristiques du personnage principal et celles de ses camarades, que ce soit après une discussion, un combat ou une énigme résolue. Dans la veine de Knights of The Old Republic, les dialogues influenceront l'orientation morale du héros, mais, cette fois, de manière moins manichéenne, entre les voies du pragmatisme et de la conciliation.

En développant également ses caractéristiques de charme et d'intimidation, le joueur se verra proposer de nouvelles options de dialogue qui lui permettront d'obtenir davantage de son interlocuteur. S'il est difficile de ne pas distinguer une filiation évidente entre ces deux systèmes de jeux, Mass Effect se démarque cependant dans les combats. L'intelligent système de tour par tour de KOTOR fait place à un temps réel qui peut rappeler le récent Jade Empire, jeu d'aventure-action du même développeur, à la différence ici que l'affrontement peut être mis en pause à tout moment. Il est alors possible de désigner à l'un de ses deux coéquipiers une cible, une couverture, une attitude, ou le déclenchement d'un pouvoir biotique particulier, défensif ou offensif.

Les pouvoirs biotiques

Les pouvoirs biotiques sont l'équivalent des sorts de magie d'un jeu d'aventure heroïc fantasy classique, avec, encore, un aspect « Star Wars » hérité de KOTOR. Évoluant selon la classe choisie en début de jeu (Soldat, Ingénieur, Adepte, Franc-tireur, Sentinelle ou Porte-étendard), ils donnent aux combats un certain piquant. La Projection repousse la cible, la Lévitation la soulève et la paralyse, la Déchirure inflige des dommages et affaiblit temporairement les armures, la Singularité génère une sorte de trou noir qui aspire les objets et les adversaires à proximité, la Barrière absorbe les tirs enfin la Stase paralyse, mais protège... Utilisées de concert avec les talents technologiques, ces capacités jalonnent le champ de bataille d'effets de lumière agréables à l'œil et constituent un armement redoutable.

Un peu de technique

Relativement gourmand en ressources, Mass Effect ne tournera pas sur toutes les machines, mais réalisera un scan du matériel avant de commencer, afin d'en optimiser les performances. Lancé sur un Dual Core 3 GHz équipé d'une 8800 GTX, le jeu fait preuve d'une très bonne stabilité, avec cependant quelques très légers bugs graphiques au niveau des textures des personnages.

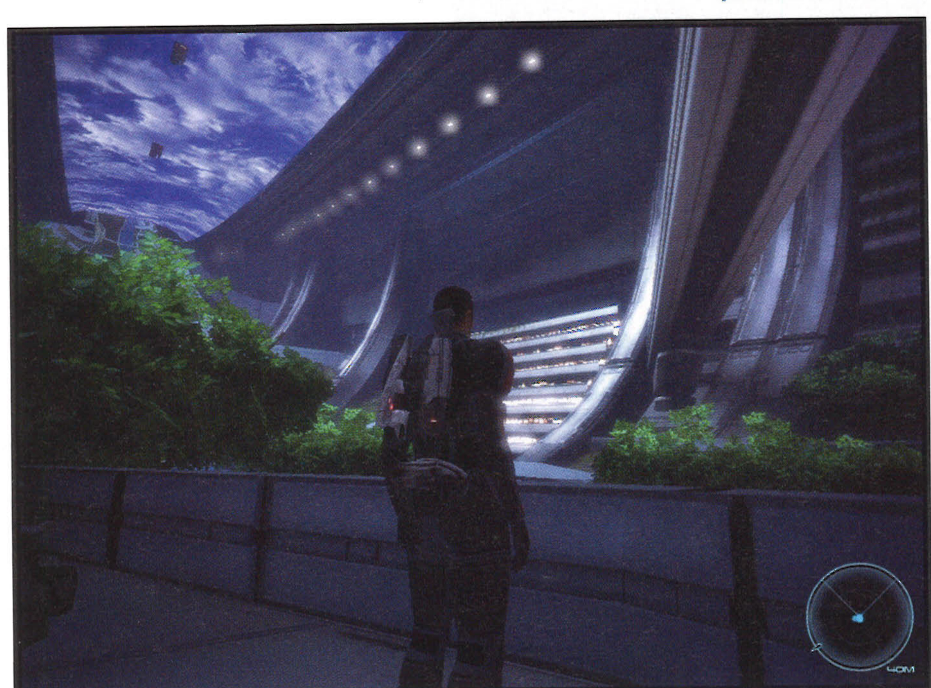


Que la Masse soit avec vous...

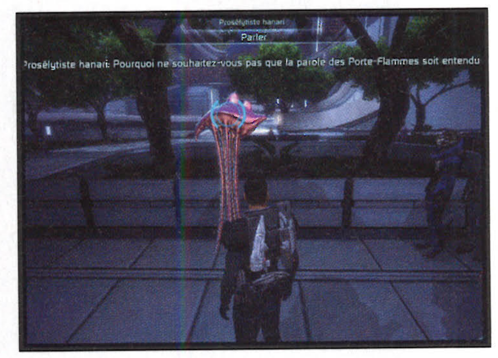
Petit tour du côté obscur

Régulièrement, le commando formé autour de Shepard devra embarquer à bord du Mako, un véhicule d'exploration doté de petits propulseurs.

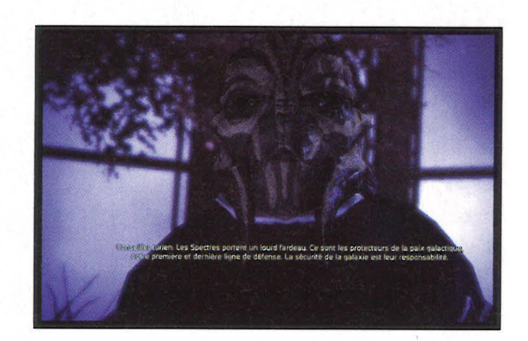
Il permettra au joueur d'accéder à certains lieux de mission particulièrement bien défendus, ou d'explorer des planètes inhospitalières. Sur le papier, l'idée est séduisante, introduisant une variété agréable dans l'aventure. Dans les faits, ces phases de conduite et de tir transforment temporairement Mass Effect en un succédané de Shoot'em up pas complètement raté, mais peu intéressant. Ce concept est un parti pris de

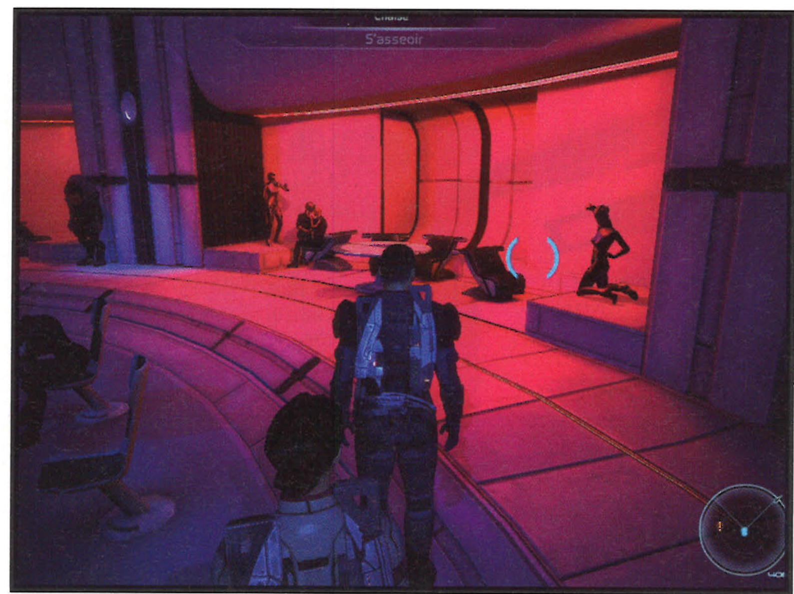


La Citadelle est l'une des stations les plus vastes que vous aurez à visiter.

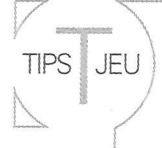


Oh ! La belle méduse... Mais la plupart des extraterrestres sont plutôt humanoïdes.



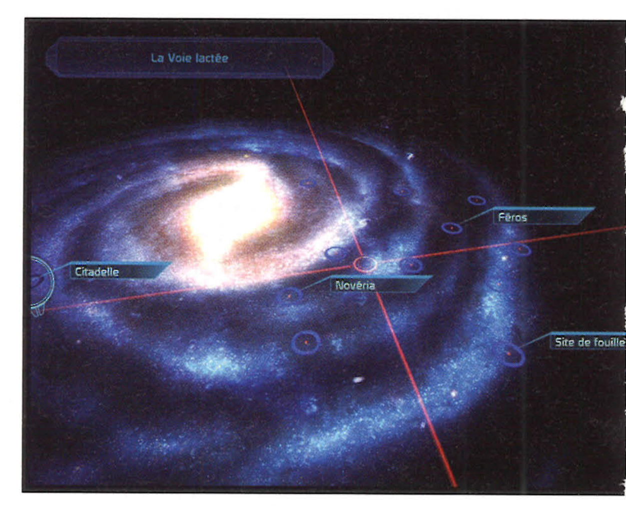


Dans un bar louche qui se transformera plus tard en guet-apens. Ambiance...



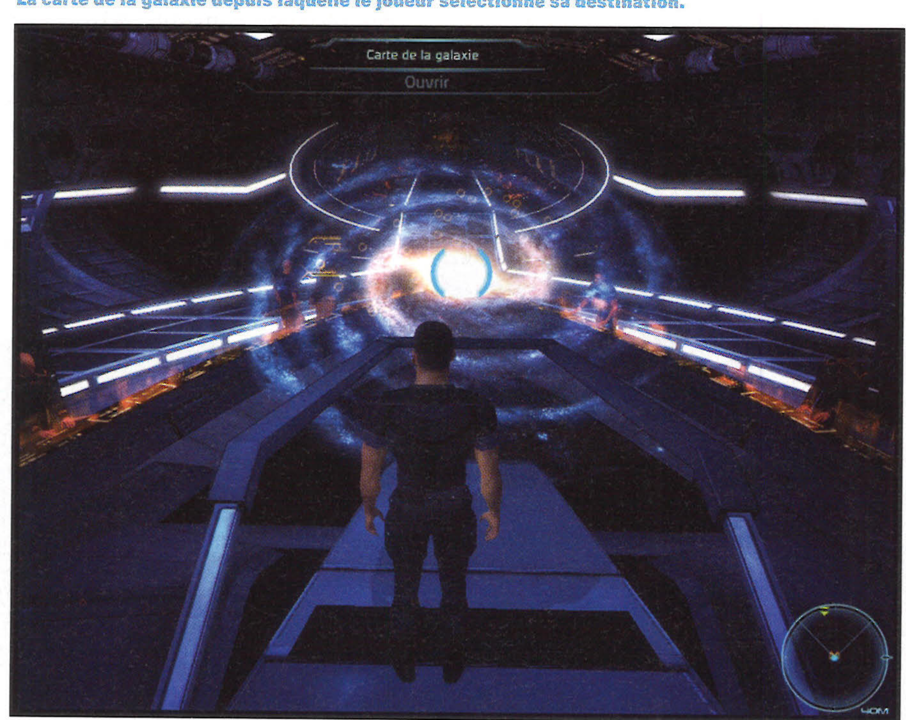
Plusieurs rôles peuvent être choisis en début de partie. Privilégiez le combat en première ligne, et positionnez de préférence l'I.A. en soutien.

développement d'autant plus frustrant qu'il tente visiblement de compenser le vide de certains systèmes : l'univers semble vaste au premier abord, et l'on ne peut retenir une certaine excitation en découvrant la carte stellaire à bord du vaisseau mère Normandy, point de départ de chaque voyage. Peu à peu, le joueur comprendra que certaines planètes ne peuvent pas être explorées, et que d'autres ne seront qu'un prétexte à une sortie en véhicule afin de récupérer des objets disséminés aléatoirement en surface. Bien sûr, les niveaux qui portent l'intrigue sont beaucoup plus développés et fortement scénarisés.
Ils restent néanmoins extrêmement linéaires, tant géographiquement qu'au niveau de leurs mécanismes déclencheurs. Il faudra donc parler à un PNJ particulier pour découvrir la suite de l'aventure, ou résoudre une petite énigme mécanique - généralement une porte bloquée ou un objet à trouver. Cette exploration finalement moins riche qu'il n'y paraît au premier abord trouve son écho dans la trame principale du jeu : d'un foisonnement apparent de possibilités scénaristiques ne ressortent que des alternatives anecdotiques qui ne modifieront pas l'intrigue, ou si peu. Lors des dialogues, par exemple, se comporter en égoïste arrogant ou en ami compatissant modifiera les réactions à court terme de vos interlocuteurs, mais n'influencera que rarement les contacts à venir. Seules les nouvelles options de dialogue débloquées par les compétences de charme et d'intimidation auront un effet sensible dans une situation particulière. Mais, là encore, le cours général de l'aventure s'en trouvera inchangé. Associée à la linéarité globale, cette rigidité découragera probablement le lancement d'une deuxième partie, une fois le sort de la galaxie réglé.



Zoom sur un secteur de la galaxie. Cela paraît immense... mais en fait, non.


La carte de la galaxie depuis laquelle le joueur sélectionne sa destination.



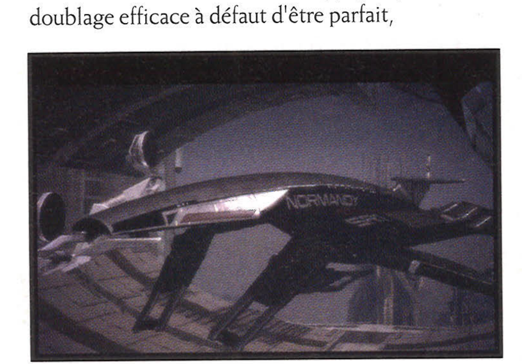


Le Mako, qui introduit malheureusement les phases les plus faibles du jeu.



La science des rêves

Ces défauts parfois gênants, ainsi qu'une I.A. inconstante des coéquipiers qu'il faudra transformer en tanks pour ne plus les voir mourir bêtement derrière (ou devant !) un couvert inadéquat, auraient pu transformer Mass Effect en un traumatisme pour les milliers d'aficionados des jeux signés par BioWare. Heureusement, il n'en est rien. Le joueur se laisse porter par une structure narrative solide, forte de l'expérience de l'équipe de développement dans ce domaine. La richesse de l'univers de Mass Effect, soutenue par un foisonnement de petits détails historiques ou sociaux, sous-entend de nombreuses promesses de découvertes qui poussent le joueur à dépasser sa frustration.
L'aspect purement technique n'est pas en reste, malgré un framerate un peu hésitant et une raideur sensible des personnages, tempérée par une réalisation globale plus que correcte et une modélisation impressionnante des visages. On se jette alors dans l'intrigue, même si elle est parfois cousue de fil blanc, par les récits personnels de ses compagnons de voyage, et par l'impression un peu illusoire que les choix arrêtés finiront par influencer le cours de l'aventure.
On s'émerveille alors de certains effets de manche, d'une mise en scène immersive appuyée par un doublage efficace à défaut d'être parfait,

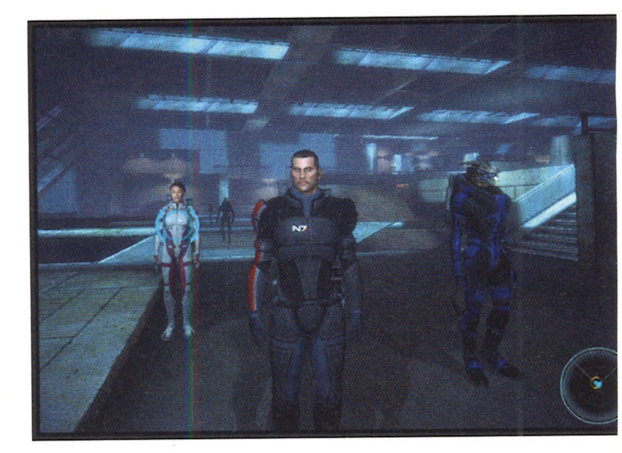




Les points d'XP sont répartis dans les compétences de chaque membre du commando.

et par un final en forme d'apothéose digne des grandes productions hollywoodiennes.
En proposant un univers crédible, Mass Effect parvient à son objectif principal : faire rêver.
C'est déjà beaucoup, et l'annonce par BioWare d'une suite, dans la perspective avouée d'une trilogie, fait espérer de nombreuses améliorations dans les prochains opus.

Elgarion



Chaque station a un design et une ambiance qui lui sont propres.

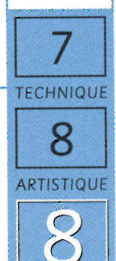
Quelques évolutions bienvenues

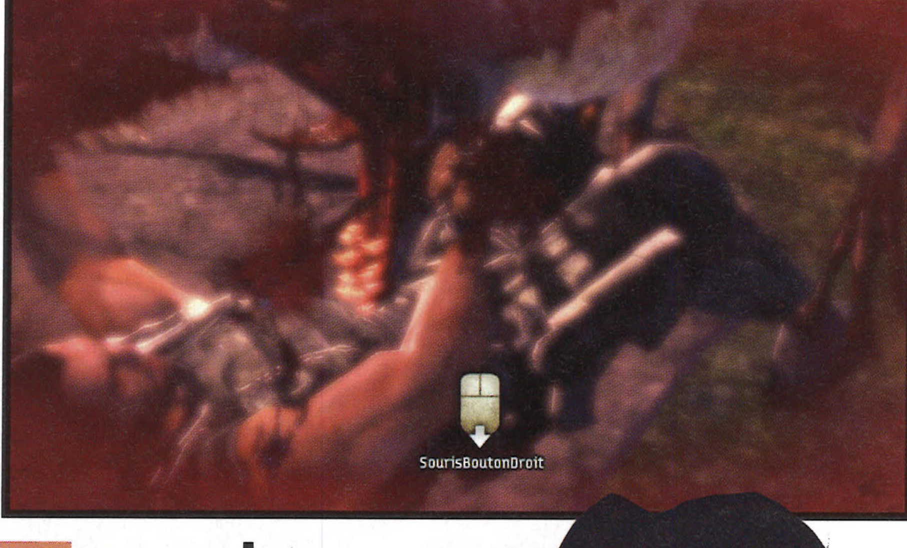
Issu de la probable volonté de donner aux combats un relief particulier, le système en temps réel a été amélioré depuis la version Xbox 360 du titre, vieille de six mois. Le jeu a encore gagné en dynamisme sur cet aspect : avec une interface repensée, la modification des armes via l'ajout de modules est plus ergonomique et les deux adjoints peuvent être gérés individuellement lors des combats, ce qui permet de pallier les carences toujours présentes de l'intelligence artificielle. Autre ajout bienvenu, propre cette fois au PC : la possibilité d'affecter aux capacités spéciales de Shepard des raccourcis clavier permettant une activation plus naturelle. Enfin, toujours dans le cadre des améliorations, la conduite du Mako, le véhicule blindé d'exploration, a été revue après les critiques portées sur la version Xbox. Plus intuitive, elle n'atténue cependant pas le manque d'intérêt global de ces phases de jeu.

En Deux Mots

Doté d'un univers original, d'une intrigue prenante et d'une réalisation technique efficace, on pardonne mieux à Mass Effect les faiblesses que constituent des phases en véhicule sans intérêt majeur et une intelligence artificielle parfois récalcitrante. La linéarité de l'ensemble, atténuée par un certain nombre de quêtes annexes, ne nuit finalement pas à l'immersion. Reste une durée de vie très correcte et l'impression que ce premier épisode n'est que l'introduction à des aventures plus vastes.

- + Un univers foisonnant et complexe
- + Des personnages attachants et crédibles
- + Un système d'expérience efficace
- + De nombreuses quêtes annexes
- − Les phases de jeu en véhicule
- − Grande linéarité des niveaux
- − Une I.A. qui peine parfois





Seules petites surprises, les QTE déclenchés quand un raptor vous saute à la gorge. Il s'agit alors d'appuyer le plus rapidement possible sur les touches ou boutons indiqués à l'écran.







Config minimum CPU 2,4 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 128 Mo
Éditeur Touchstone/Disney Interactive Studios
Développeur Aspyr/États-Unis
Texte et voix en français

Turok

PÂLE BOUCHERIE

ANCIEN BOUCHER ET FANA DE CULTURISME, TUROK NOUS REVIENT AUJOURD'HUI PLUS IRRITÉ QUE JAMAIS. IL S'EST ÉCHOUÉ SUR UNE PLANÈTE ENVAHIE PAR DES DINOSAURES ET, EN PLUS, IL A OUBLIÉ SON HACHOIR À LA MAISON...

Turok est laid, trop musclé, légèrement débile et pas chanceux pour un sou. Il est parti traquer son ancien mentor planqué à des années lumières et voilà que son vaisseau spatial ainsi que toute son équipe s'écrasent lamentablement en terre hostile. Turok se retrouve alors seul, ou presque, au beau milieu d'une jungle épaisse et inquiétante, à devoir chercher les éventuels survivants en même temps que les enfoirés qui ont précipité sa chute... tout en composant avec une faune particulièrement inhospitalière...
Assurément, tous les ingrédients du nanar en puissance sont bien réunis : le pitch donc, mais aussi des protagonistes au charisme zéro, des dialogues ridicules, des graphismes médiocres et des cinématiques essuyant tous les poncifs du mauvais goût.
Sans doute pour donner une certaine cohérence à l'ensemble, le gameplay de ce FPS se montre également des plus basiques. Rien à savoir, rien à comprendre, le chemin est balisé, la progression strictement linéaire et les solutions pour s'en sortir sont toujours les mêmes : tirer, tirer et... tirer.
Ah, non, pardon, on peut aussi se la jouer discretos et tailler le bout de gras au couteau. Mouais.



À ce moment-là, je me suis cru sur un mod de Crysis en très basse définition.

Rambo ? Une tapette !

Avouons-le malgré tout, incarner un boucher surexcité dans une jungle truffée de dinosaures aurait pu avoir son charme. Malheureusement, avec des environnements en carton-pâte où tout se ressemble, il est bien difficile d'y croire plus de cinq minutes. Mention spéciale à la vacuité des intérieurs et aux modélisations des gus, particulièrement anguleux.
Seules les animations des dinos valent vraiment la peine. On regrettera d'ailleurs ardemment que cette « troisième faction », qui joue d'ailleurs très bien son rôle d'emmerdeur, soit si peu diversifiée : quelques raptors par là, un T-rex par ci et trois ou quatre herbivores au milieu de rien.
Pas plus. Et c'est sans surprise que Turok y va de sa petite aventure solo, longue d'une dizaine d'heures de jeu et de quelques crises de nerfs – la difficulté est pour le moins... inégale ? Bref, rien de bien palpitant. Heureusement qu'il reste le multi... euh... attendez... je vais voir... non, oubliez... oubliez, tout même, c'est mieux...

Sundin



Un peu de technique

Il paraît que ça tourne avec l'Unreal Engine 3, ce truc. Mais je dois me tromper, ce n'est pas possible autrement. Petit conseil, prévoyez 16 Go de libre sur votre disque dur pour installer Turok... QUOI ? 16 Go ?

Turok est un jeu particulièrement sanglant... uniquement avec les dinosaures...



En Deux Mots

Séduisant (un peu) sur le papier, le Turok nouveau ne vole finalement pas bien haut, la faute à un gameplay et un scénario bien trop simplistes et à une réalisation technique des plus médiocres.

+ Les vélociraptors
- Laid
- Chiant
- Buggé

3	Technique
3	Artistique
3	Intérêt







3 JOURS
POUR DEVENIR
LA NOUVELLE STAR
DU JEU VIDEO

4.5.6 JUILLET PARIS BERCY - WWW.MONDIALDUGAMING.COM

Ton billet pour la gloire sur Ticketnet.fr, Fnac.com, au 0 892 390 490 (0.34€/m) ou points de vente habituels













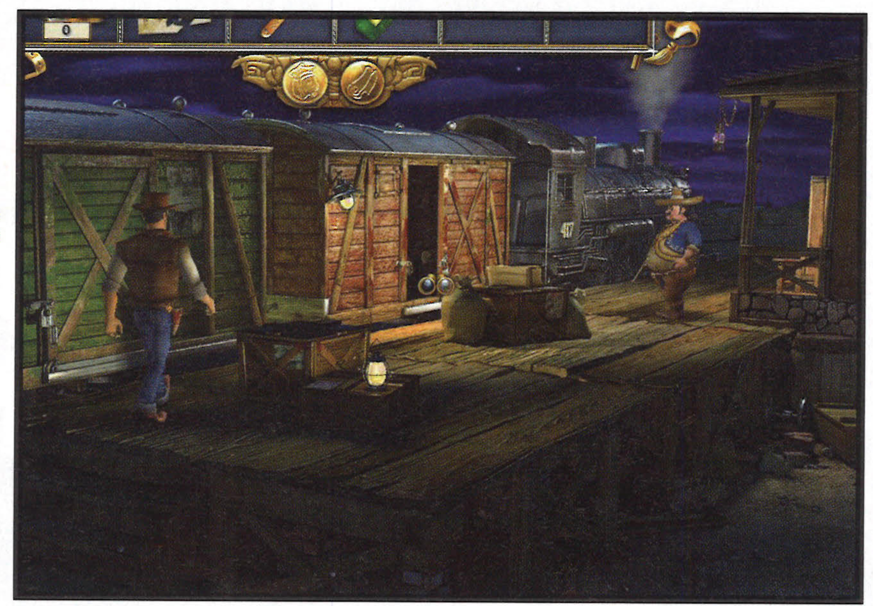












Ne dites rien :
La beauté s'admire en silence !

West Law

COWBOY DU PAUVRE

Grand amateur de Sergio Leone devant l'Éternel, je suis toujours à l'affût du moindre jeu de western. Desperados, Call of Juarez, Outlaws : jusque-là, les titres qui me sont tombés sous la main étaient plutôt léchés. C'est donc avec une certaine confiance que j'acceptai de tester West Law entre deux nuits blanches, ce cher Sundin m'ayant promis « une sacrée surprise ».
Et pour cause : West Law est paraît-il un point n' clic, mais il est surtout un sacré moyen de bousiller sa soirée.
Vraiment, mais vraiment trop à l'ouest
Quelle idée ai-je eu de vouloir tester ce West Law ? Franchement. Cela fait une demi-heure que je joue et qu'ai-je fait durant le dernier quart d'heure ? Recommencer et recommencer encore un satané combat à mains nues contre un hors-la-loi de 36 polygones. Clic gauche, clic droit, clic droit, clic gauche. Qu'est-ce que je fabrique ? J'enchaîne les coups de poing et les esquives, en espérant avoir assez de chance pour zapper rapidement cette séquence lénifiante au plus haut point. Non mais sérieux, les développeurs ont dû sacrément forcer sur le whisky pour pondre un mini-jeu aussi frustrant et le réutiliser à tant de reprises durant la partie. Comment ça sur la vodka ? Ah oui, parce que forcément, c'est un coup de ces Russes-là… les Russes du studio Akella.

IL ÉTAIT UNE FOIS DANS L'OUEST… DE LA SIBÉRIE, UN PETIT JEU DÉCIDÉ À MARQUER L'HISTOIRE DU WESTERN. UNE BIEN BELLE HISTOIRE, MALENCONTREUSEMENT STOPPÉE PAR UN VILAINE NOTE ASSÉNÉE EN PLEINE TRONCHE.



CONFIG MINIMUM CPU 1.5 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Anuman Interactive
DÉVELOPPEUR Akella/Russie
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

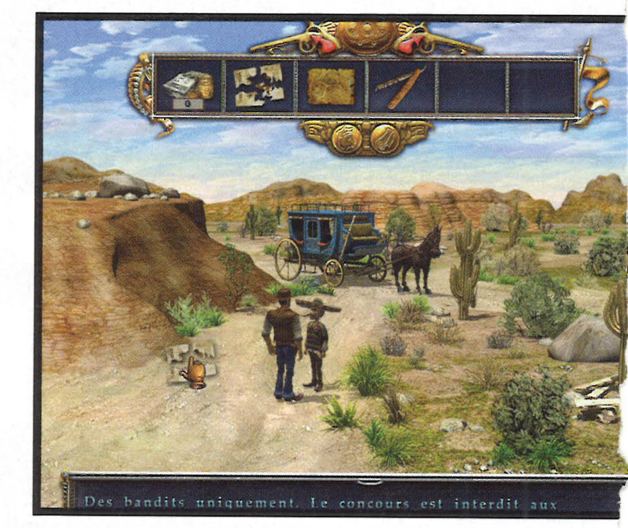
Wanted, plutôt mort que vif

Je crache sur les mini-jeux, mais rassurez-vous, cher lecteur : il me reste assez de salive pour la suite de ce test. À commencer par les graphismes, qui sans être hideux, jouent clairement la carte du discount et le recyclage de textures périmées. Décors vides, items designés sans grande inspiration, personnages insipides : tout cela donne terriblement envie de suivre les mésaventures de Jack, le « cowboy qui voulait être un simple fermier ». Et parce que West Law fait partie de ces raretés où chaque élément se met au diapason des autres, vous pouvez vous douter que les énigmes sont une ode à l'originalité et à la logique. On ne saurait donc que trop le recommander à ceux qui, comme moi, aiment perdre leur temps à essayer des titres oubliés avant même leur naissance et à tous les adeptes de flagellation vidéoludique.

Tuttle



Tendinite Traineur, vous connaissez ?



Excusez-moi, pourriez-vous m'amener au Ctrl Alt Suppr le plus proche ?

Un peu de technique

Mauvaise nouvelle : non content d'être un jeu fastidieux, West Law tend la corde pour se faire pendre en installant sur vos machines un software Anuman. Ce gentil petit logiciel vient se loger dans votre barre des tâches, cherchant tant bien que mal à vous conduire vers le site officiel : au secours !

En Deux Mots

West Law est tout de même un joli foutage de gueule. Le titre accuse un retard aussi technologique que ludique et se laisse cordialement enterrer par ses concurrents directs : So Blonde en tête.

+ Pour les plus jeunes ?
- Cinématique
- Aucune âme
- Du bricolage

3 TECHNIQUE
4 ARTISTIQUE
3 INTÉRÊT

DRACULE LE SODOMITE A VOUÉ SA VIE À... ON ME FAIT SIGNE QU'IL NE S'AGIT PAS DE LA BONNE HISTOIRE. DRACULE, DRACULA, À UNE LETTRE PRÈS, HEIN. CELA DIT, LA SEULE DIFFÉRENCE ENTRE LES DEUX, C'EST DE SAVOIR QUI SUCE ET QUI SE FAIT SUCER.



CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Focus Home Interactive
DÉVELOPPEUR Frogwares/Ukraine
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Dracula Origin

ANTÉDILUVIEN

J'ai été envoûté par l'ambiance mystique de la série Gabriel Knight, j'ai passé des nuits à élucider les mystères de Myst et avec les quelques neurones qui me restent, je me suis mis à fond au Hack & Slash. Même si mon investissement pour ce genre de titre s'est effrité au fil des ans, le jeu d'aventure a un avantage énorme : c'est comme le vélo, ça ne s'oublie pas. Cela dit, ce n'est pas difficile puisque le gameplay n'a pas franchement évolué depuis 15 ans. Et ce n'est pas Dracula : Origin avec ses personnages en 3D mal animés, ses décors fixes et son système point & click qui peut prétendre le contraire.

Au menu : ail et eau bénite

Vous voilà dans la peau du professeur Van Helsing qui voue sa vie à chasser Dracula. De victimes en flaques de sang, vous devez traquer le vampire le plus célèbre de l'est en voyageant de Londres au Caire pour finir en Transylvanie. Comme à l'accoutumée, on se retrouve face à des situations où la logique n'a pas toujours le dernier mot. Il devient agaçant de prendre des objets pour créer un assemblage improbable (bobine de fil, règle et cuillère pour créer un mètre). En plus d'avoir l'esprit tordu de MacGyver, il faut aussi être très observateur. Cet aspect se résume principalement par le déplacement du curseur de la souris sur l'ensemble du décor pour trouver le petit détail sur lequel il faut cliquer, l'objet à ramasser, l'indice à examiner... Comme toujours, le héros doit obligatoirement remarquer qu'une porte est fermée avant de pouvoir ouvrir celle d'à côté. Il faut donc évoluer dans un monde totalement verrouillé. Bref, Dracula : Origin est le stéréotype même du jeu d'aventure avec tous les vieux mécanismes de jeu qui énervent et gâchent l'ambiance du titre. C'est bien dommage car traquer le célèbre vampire tiré de l'œuvre de Bram Stoker avait de quoi séduire. Il ne reste qu'à attendre la venue du Messie, des développeurs prêts à dépoussiérer le jeu d'aventure et tous ses aspects de jouabilité désuets qui donnent l'impression d'être gravés dans le marbre.

Cyd



Ambiance feutrée et rouge vif avec cercueil en guise de lit. Le prince des ténèbres n'a pas attendu Valérie Damidot de D&CO pour donner du style à sa chambre.

Un peu de technique

L'avantage de proposer un jeu « à l'ancienne » c'est de s'assurer qu'il ne demande pas de configuration gourmande. En tout cas, pas de Core 2 Quad ou je ne sais quel processeur barbare. Optez quand même pour un 3 GHz et 1 Go de Ram pour jouer dans de bonnes conditions.



Tombeau égyptien, squelette et pieu. C'est Indy qui va être jaloux.

En Deux Mots

DRACULA : ORIGIN VOUS PLONGE DANS LA PLUS PURE TRADITION DES JEUX D'AVENTURE AVEC UN GAMEPLAY POUSSIÉREUX. SI L'HISTOIRE DE DRACULA VOUS FASCINE, VOUS POUVEZ ÉVENTUELLEMENT VOUS LAISSER TENTER, AVEC UNE SOLUCE SUR LES GENOUX POUR PASSER OUTRE LES NOMBREUX DÉFAUTS DU TITRE.

+ Le thème
+ Facile à prendre en main
- Énigmes souvent illogiques
- Gameplay désuet

5 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
5 INTÉRÊT



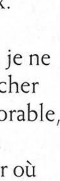
MARRE DU BUREAU ? BESOIN D'OXYGÈNE ? ENVIE DE RESPIRER LE BON AIR DE LA MONTAGNE ? ET FAIRE DU VTT ? C'EST BIEN LE VTT, HEIN ? ALLEZ, ARRÊTEZ DE RÊVER ET REMETTEZ-VOUS AU BOULOT…



À droite de l'écran, votre capital « Concentration », qui permet, en pressant le bouton adéquat, de ralentir le temps pour franchir les passages les plus escarpés !

Mountain Bike Adrenaline

GROSSE GAMELLE



CONFIG MINIMUM UNE CHAMBRE À AIR AVEC UNE POMPE
ÉDITEUR NOBILIS
DÉVELOPPEUR FRESH3D/FRANCE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Il paraît que Mountain Bike Adrenaline propose une nouvelle approche du jeu de sport outdoor. Il paraît. Ce n'est pas moi qui le dis, je répète juste ce que j'ai lu sur le site officiel. Du même acabit, on nous parle de réelles sensations de liberté, dans le respect de l'état d'esprit des free riders. Si la liberté se résume à pouvoir pédaler un peu n'importe où et sans aucune indication, alors oui, je m'incline. Bon, je continue ou vous avez bien compris que j'ai passé un sale moment ?

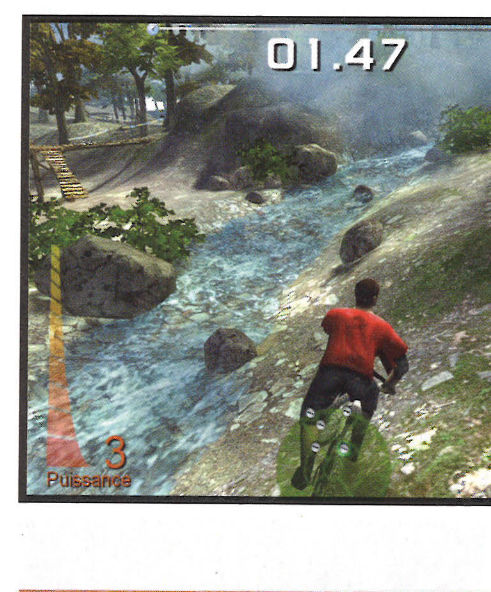
La posture du crapaud

L'idée de départ était aussi courageuse que séduisante : offrir la possibilité de dévaler à VTT les pentes du haut de quatre spots aux antipodes : les Rocheuses au Canada, les Alpes en France, le Grand Canyon aux États-Unis et Hawaï. Oui, apparemment, on ne fait pas que bronzer à Hawaï.
Pour diversifier un peu le périple, quatre modes de jeux sont disponibles : les Challenges, constitués de divers petits défis de sauts, figures et wheeling ; les Chronos, qui consistent à relier un point A à un point B le plus vite possible ; le mode Arcade, où il faut accumuler des points ; et le mode Liberté, qui ne sert à rien parce que c'est le dernier de la liste et qu'on s'est rendu compte il y a bien longtemps que ce jeu valait rien. Et pour s'exciter un peu, 80 bonus sont à débloquer, du matos, des cartes moisax, des riders déprimés et des challenges ennuyeux.

Chute dans le peloton !

Rah, vous voyez, je ne peux pas m'empêcher de critiquer, inexorable, je tombe dans la morosité. Il faut dire qu'au niveau technique ça coince sévèrement. Par où commencer ? Par le manque de sensations du fait qu'on ne dépasse jamais les 20 km/h ? Il y a aussi le truc qui fait qu'on se bloque au moindre caillou ou à la moindre branche et qu'on… arg… qui vous oblige à recommencer la session ! Et ces graphismes alors, dignes de ce qui se faisait il y a cinq ans ? Avec ce free rider coupé à la hache, ces décors en carton-pâte, ces couleurs criardes qui piquent les yeux, ce clipping, cet aliasing, ces bugs de collision ? J'ai besoin d'oxygène là, je vais… je va… vomir…

Sundin





Vous me croyez si je vous dis que Mountain Bike Adrenaline est un portage… d'un jeu PS2 de 2007 !

Un peu de technique

Le Fresh Engine n'est pas de la dernière marée. Je dirais même qu'il n'est vraiment pas très… fresh. Blague pourrie à part, Mountain Bike Adrenaline devrait tourner correctement et sans ralentissements sur n'importe quel PC du XXIe siècle. Encore heureux !

En Deux Mots

MOUNTAIN BIKE ADRENALINE PC NE FAIT PAS MIEUX QUE SON AÎNÉ PS2. PLOMBÉ PAR UNE TECHNIQUE NAVRANTE, INCAPABLE DE NOUS FAIRE RESSENTIR LA MOINDRE SENSATION, CE JEU DE VTT OUTDOOR MÉRITE JUSTE SA PLACE AU FOND DU GRENIER. UN COMBLE.

+ Idée courageuse
- Aucune sensation
- Technique déplorable
- Pas de mode multi

3	TECHNIQUE
3	ARTISTIQUE
2	INTÉRÊT



Hey vieux, tu t'es pris pour Spiderman ou bien ?



Iron Man

FOUTAGE DE GUEULE

APRÈS LE FILM, LA BOÎTE DE CONSERVE LA PLUS CÉLÈBRE DE MARVEL DÉBARQUE SANS SURPRISE DANS SON FORMAT « JEU VIDÉO OFFICIEL ». DE QUOI FAIRE FUIR LE PLUS VIEUX FAN D'IRON MAN.

Un peu de technique

C'est toujours amusant de voir que la configuration inscrite derrière le packaging diffère de celle présente dans le fichier readme.txt. En même temps, on ne va pas chipoter pour une différence d'1 Go de Ram et quelques Mhz pour le processeur, hein ? De toute manière, Iron Man, c'est moche et puis c'est tout.

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1,6 GHz, 256 Mo DE RAM, CARTE VIDÉO 128 Mo
ÉDITEUR SEGA
DÉVELOPPEUR SECRET LEVEL/ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

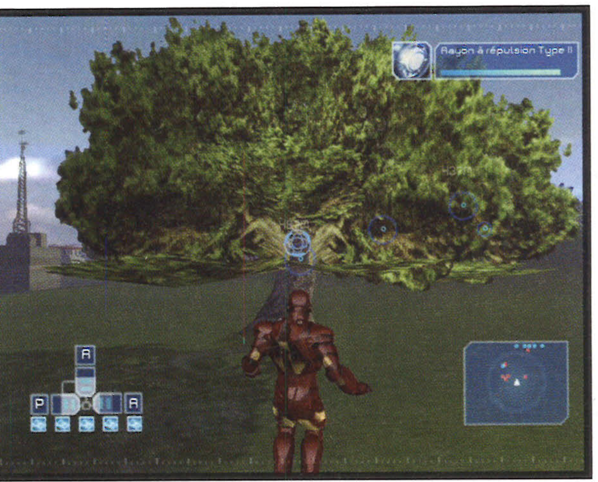
J'aurais aimé être porteur d'une bonne nouvelle. Vous dire à quel point le jeu vidéo Iron Man est bon, qu'il a du potentiel, que l'action scotche le joueur à l'écran, que la licence n'a pas été bâclée et qu'elle ne sert pas uniquement de pompe à fric. Mais c'est résigné que je vous annonce ceci : Iron Man est un jeu moisi. Personne n'est surpris ? Normal !
La recette est connue depuis des lustres : Si le film a du succès, le jeu se vendra qu'il soit bon ou non. Forcément, autant ne pas mettre de moyens sur le développement et créer un vrai produit marketing qui amusera de jeunes fans en manque de super-héros. C'est la triste loi commerciale, mon bon Monsieur.

Rusted Man

Concrètement, Iron Man c'est répétitif et d'une réalisation bâclée. Notre héros en armure avance, explose tout ce qui s'agite mais surtout pas ce qui ne bouge pas et… c'est tout ! Éliminer des ennemis sur des maps grandes comme ma cuisine parisienne, c'était difficile de faire plus passionnant. Je suis mauvaise langue, parfois il faut ouvrir des portes. Si, si vraiment, et à coups de droite. Au-delà de la prise en main souvent laborieuse, l'action omniprésente n'a globalement aucun intérêt. Même le fait de pouvoir voler ne rehausse l'intérêt que de quelques secondes. Les explosions sont minables, l'impact des coups et des armes est à peine visible. En gros, ça manque de grand spectacle et d'un moteur 3D dernier cri pour en mettre plein la vue. Quant à faire de l'action, autant que ça pète dans tous les sens. Notez d'ailleurs que la version PC est visuellement en dessous des versions console (PS3 et Xbox 360). Vu la qualité du produit PC, on peut se demander d'où viennent les captures d'écran affichées derrière la boîte de jeu ?
Il n'est pas nécessaire de s'étendre davantage sur ce titre. Vous l'aurez compris, Iron Man ne mérite que votre indifférence. Devenez les super-héros qui luttent contre ce genre de produit marketing : n'achetez pas ce jeu ! Pauvre Tony Stark, il ne méritait pas ça.

Cyd

Un gros arbre en souvenir de Secret of Mana !



En Deux Mots

SANS SURPRISE, CE TITRE TIRÉ D'UNE LICENCE MARVEL SURFE SUR LA VAGUE COMMERCIALE QUI POUSSE L'ÉDITEUR À SORTIR UN JEU MAUVAIS QUI SE VENDRA EN FONCTION DU SUCCÈS DU FILM ET NON SUR SA QUALITÉ. À ÉVITER !

- \+ Incarner Iron Man
- − Prise en main austère
- − Action pétard mouillé
- − Visuellement très décevant

4	TECHNIQUE
4	ARTISTIQUE
1	INTÉRÊT

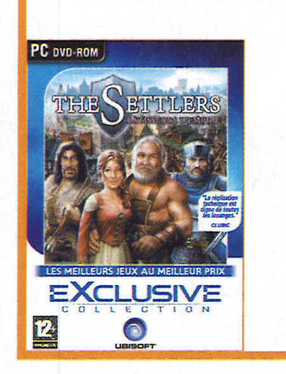
par Sundin



AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE

The Settlers : Bâtisseurs d'Empire

Genre : Bienvenue chez les c'lons
Infos : 15 euros env. – CPU 1,8 GHz + 512 de Ram + Carte vidéo 64 Mo – eXclusive Collection chez Ubisoft
Note : 6/10 dans Joystick 199



De la gestion à la cool, de l'extrait de Peace & Love, du repos en boîte, The Settlers est un titre pour hédonistes, fumeurs de tisane et autres buveurs de soleil, ceux qui ne jurent que par la gestion sans (trop de) prises de tête. Et si cette énième mouture n'est pas la meilleure, elle n'en offre pas moins une expérience agréable, avec des mécaniques de jeu simples et une réalisation de très bon aloi.

Virtua Tennis 3

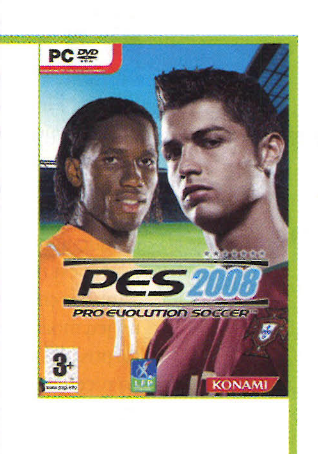


Genre : Federesque
Infos : 30 euros env. – CPU 2 GHz + 512 de Ram + Carte vidéo 128 Mo – SEGA
Note : 7/10 dans Joystick 193

7/10 qu'il lui avait mis le Cyd ! 7/10 ! Et il ose y jouer tous les midis depuis cinq mois, le monsieur ! Tous les midis ! Car il ne faut pas croire, derrière son côté spectacle et sa belle gueule, ce troisième opus possède une vraie profondeur. Preuve en est qu'on découvre encore, après cinq mois de duels acharnés, de nouvelles subtilités. Tout simplement la référence du tennis sur PC.

Pro Evolution Soccer 08

Genre : Gooooaaaaalll !
Infos : 20 euros env. - CPU 1,4 GHz + 512 Mo + Carte vidéo 64 Mo - Konami
Note : 8/10 dans Joystick 200



Top ! Je suis un des premiers biens culturels français, reconnu à ma juste valeur depuis plusieurs années déjà. Ma dernière évolution bénéficie d'animations plus crédibles, de modélisations plus fines et d'un rythme un poil plus speed – qui a déçu certains de mes fans. Je reste néanmoins la référence absolue de mon genre. Je suis un jeu de foot. Je suis ? Je suis ?

Hellgate : London

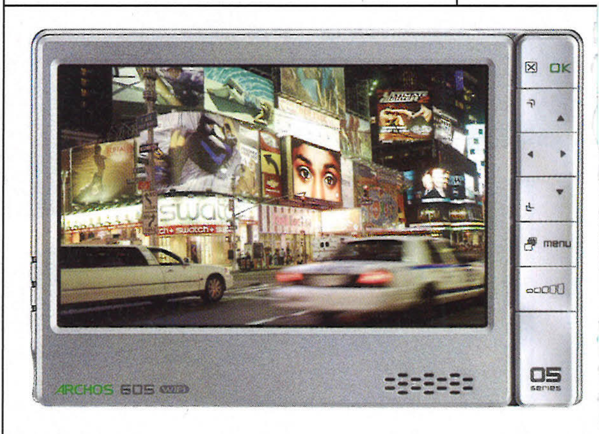
Genre : Balade à Londres
Infos : : 25 euros env. – CPU 1,8 GHz + 1 Go de RAM + Carte vidéo 128 Mo - Electronic Arts
Note : 9/10 dans Joystick 200

Lâche ça, Cyd ! Mais lâche, je te dis ! T'en as pas marre de gambader dans cet amas de ruines ? Et ces incessantes vagues d'abominations, ça ne te fatigue pas à la longue ? C'est un peu répétitif, non ? Oui, O.K., elle pète ton armure. Et ton épée aussi. Et ton bouclier, oui. Bon, sans déconner, tu ne peux pas t'arrêter cinq minutes ? Tu m'as donné envie d'essayer, là...

BUDGET

Quoi de Neuf

par Yavin



Archos 605

Minuscule concurrent du géant Apple, le Français Archos n'en reste pas moins un fabricant intéressant et souvent très audacieux. Pas toujours très doué en design ni en marketing, par contre... Le nouveau joujou du constructeur propose de « streamer » le contenu audiovisuel de votre PC de salon (grâce à la connectivité WiFi), un écran tactile haute résolution (hem, en fait 800*480), la navigation sur le Web et une capacité de stockage allant de 30 à 160 Go.
En prime, vous pourrez enregistrer vos programmes télé favoris et personnaliser votre super-joujou à l'aide de plein de plug-in et autres accessoires hyper tendance.
Le boîtier reste, quant à lui, très classique, c'est-à-dire un peu quelconque, malheureusement.

FABRICANT : ARCHOS
SITE WEB : **WWW.ARCHOS.FR**
PRIX : DE 199 À 499 EUROS



Dell Crystal

Qui a dit que les écrans PC étaient moches ? Admirez-moi ce superbe écran du constructeur américain Dell. N'est-il pas fabuleusement épuré, lumineux et plein de grâce ?
Ne donne-t-il pas envie de le poser fièrement sur le bureau pour épater la famille et les amis ? Question de goût, O.K., mais il est difficile de rester indifférent face à un tel style. L'avant-gardisme ayant ses limites, seule la coque innove, l'intérieur restant très classique avec une dalle 22 pouces affichant une résolution de 1680*1050. Si vous êtes fan du style, il faudra par contre vous déplacer jusqu'au Japon, la commercialisation en Europe n'étant pas prévue pour l'instant.

FABRICANT : DELL
SITE WEB : **WWW.DELL.COM**
PRIX : N.C.





Creative Vado

Steven Spielberg n'est qu'une planche à roulettes de supermarché ! Désormais, grâce au Creative Vado, moi aussi je peux devenir une légende en tournant des aventures d'archéologues capables de faire défaillir les plus jolies donzelles du monde. Enfin, à mon échelle parce qu'avec une résolution de 640*480, je ne risque pas de diffuser une œuvre acceptable sur un très grand écran. Mais je dispose tout de même de fonctions rigolotes et pratiques comme un bouton (et un logiciel intégré) permettant de balancer d'un clic mes zoulies vidéos sur l'omniprésent Youtube ou mes sympathiques clichés sur le moins connu Photobucket.
En bonus, j'ai également droit à un super-câble USB rétractable et un joli boîtier disponible en plusieurs coloris. Voilà, c'est tout, et ce n'est pas cher.

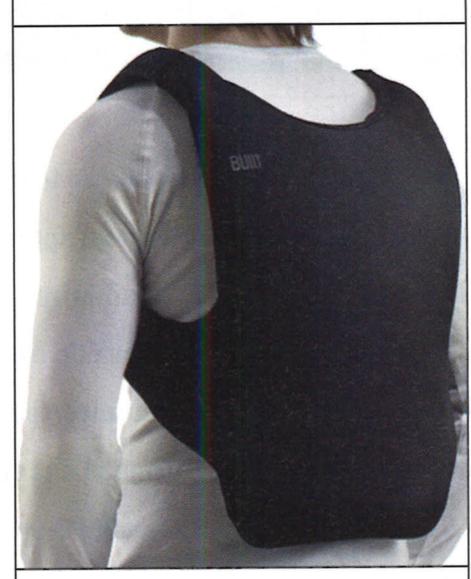
Fabricant : Creative
Site Web : **www.creative.com**
Prix : environ 99 dollars

Built Laptop Backpacks

Trimballer un laptop, il n'y a rien de plus lourd. Enfin si, il y a bien mourir de faim et de froid tout nu dans la montagne, mais c'est une autre histoire. Alors, quand on peut alléger la charge sans forcément opter pour un ordinateur à bas coût et au poids plume, pourquoi s'en priver ? Il suffit de se le coller dans le dos grâce à cet ingénieux système conçu en néoprène (solide et résistant à presque tout) afin de devenir le roi du monde. Le tout résiste à l'eau, dispose de trois compartiments pour ranger plein de trucs et peut même être lavé en machine. Retirez quand même l'ordinateur avant.

Fabricant : Built NY, Inc.
Site Web : **www.builtny.com**
Prix : environ 80 dollars

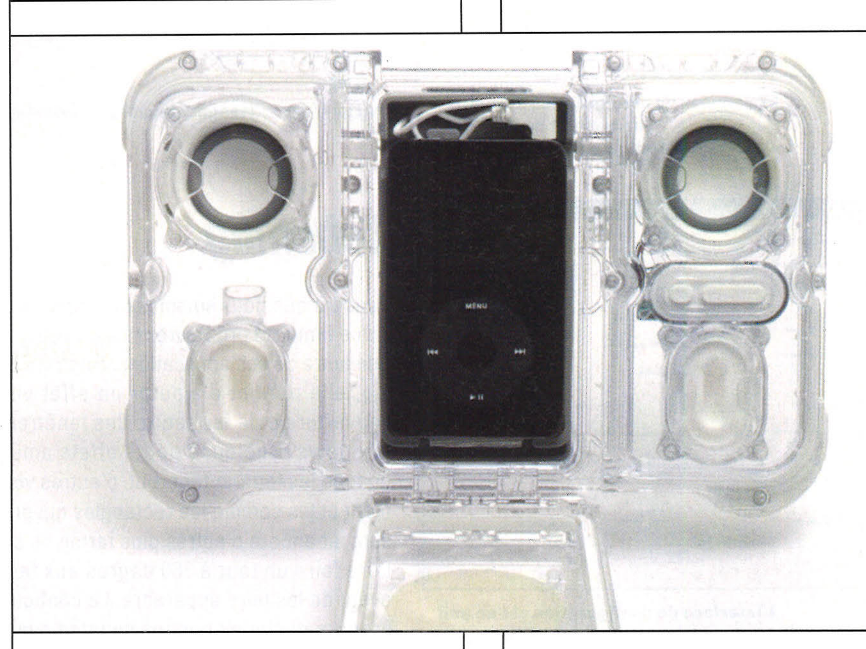




Ego

C'est (presque) l'été ! Normalement il fait beau, chaud, tout le monde porte des jupes à fleurs et virevolte dans les rues en entonnant des airs de Walt Disney. Certains, ceux qui ne carburent pas aux substances illicites, se contentent de barboter dans la piscine, un iPod pas bien loin pour écouter leurs chansons préférées. Et s'il tombe dans l'eau ? Eh bah, plouf, kaput, plus de baladeur. Donc j'ai la solution, un kit d'enceintes flottant et étanche, bien pratique si vous voulez éviter de changer d'engin toutes les deux semaines. Remarquez, ça ne déplairait pas à Apple, à votre compte en banque, par contre…

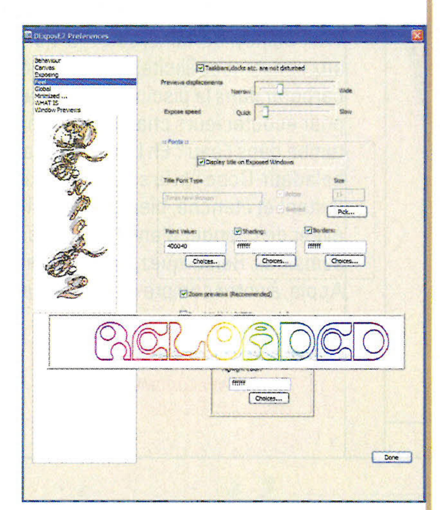
Fabricant : Atlantic
Site Web : **www.lovemyego.com**
Prix : environ 75 dollars



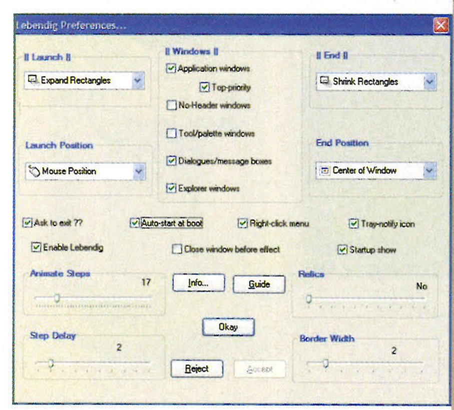
PAR C_WIZ

DES UTILITAIRES À LA MODE

Si les développeurs de jeux se tournent un peu les pouces pendant qu'approche l'été, les développeurs d'utilitaires, eux, sont toujours au taquet. Et c'est tant mieux parce qu'on ne saurait se passer de leurs merveilles. Comme l'excellent DExposE2 Reloaded qui, malgré un nom ridicule, apporte sous Windows une des fonctionnalités que l'on envie le plus aux utilisateurs de Mac.

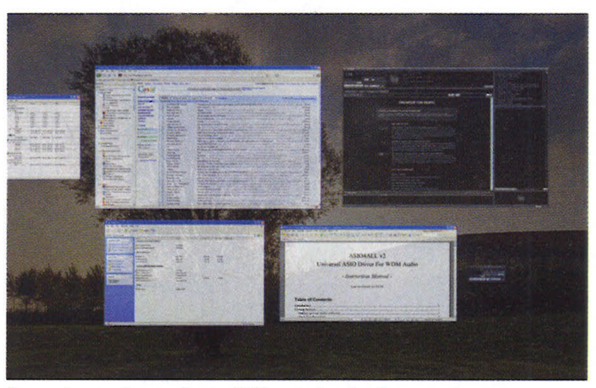


Le panneau de configuration mériterait un boycott du logiciel... s'il n'était pas si indispensable !



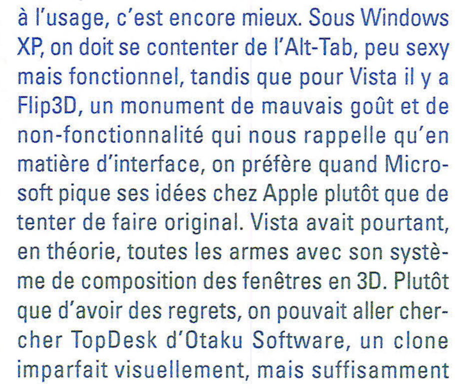
L'interface de configuration est un poil moins pire que celle de DExposE2 Reloaded, c'est déjà ça de pris...

DExposE2 Reloaded



Regardez-moi cette beauté ! Toutes les fenêtres actives sur mon bureau, minimisées sous la forme d'une mosaïque, il suffit de cliquer sur l'une d'entre elles pour la faire passer au premier plan.

Pour choisir ses fenêtres facilement dans un bureau encombré, Mac OS X propose Exposé, un système simple qui, sous la pression d'une touche (ou le déplacement de la souris dans un coin du bureau) fait migrer et réduire toutes vos fenêtres afin de créer une mosaïque. Il n'y a alors plus qu'à choisir une fenêtre dans le lot. Cela paraît beau quand on le raconte, mais, à l'usage, c'est encore mieux. Sous Windows XP, on doit se contenter de l'Alt-Tab, peu sexy mais fonctionnel, tandis que pour Vista il y a Flip3D, un monument de mauvais goût et de non-fonctionnalité qui nous rappelle qu'en matière d'interface, on préfère quand Microsoft pique ses idées chez Apple plutôt que de tenter de faire original. Vista avait pourtant, en théorie, toutes les armes avec son système de composition des fenêtres en 3D. Plutôt que d'avoir des regrets, on pouvait aller chercher TopDesk d'Otaku Software, un clone imparfait visuellement, mais suffisamment proche fonctionnellement pour que l'on pardonne qu'il soit payant. Mais tout ça, c'était avant de rencontrer DExposE2 Reloaded. Le nom et la manière dont il est écrit n'avaient rien d'alléchant, tout comme le site web de l'auteur qui semble concentrer encore plus de mauvais goût que Myspace et les Skyblogs réunis. Et puis, on lance l'application et là, miracle, on a sous les yeux le plus beau clone d'Exposé qui ait jamais vu le jour, et on se remet à croire aux miracles. Surtout quand on lance l'interface de configuration qui confirme que celui qui se fait appeler Lord Devrexster est un programmeur de génie, et un bien affreux designer d'interface. En tout cas, peu importe, son émulation d'Exposé est à la fois visuellement et fonctionnellement parfaite, jusque dans les petits détails (essayez la combinaison Shift + F9). Un bijou.



- **VERSION :** b080508
- **ÉDITEUR :** Lord Devrexster
- **LICENCE :** Freeware
- **URL :** http://devrexster.googlepages.com/home

Lebendig

Pendant que nous sommes penchés sur le cas de ce fameux Lord Devrexster, un petit mot sur une autre de ses applications. Baptisée Lebendig, elle permet d'ajouter un effet visuel à l'ouverture et la fermeture des fenêtres sous Windows. Quelques petits effets amusants comme les fade-in/fade-out, d'autres visuellement utiles comme les rectangles qui grandissent, et encore d'autres plus farfelues comme faire faire un tour à 360 degrés aux fenêtres avant de les faire apparaître. La configuration prendra quelques bonnes minutes avant que l'on comprenne le lien entre l'option « Animate Steps » et le « Step Delay », mais une fois que l'on s'y est fait, Lebendig est finalement un petit utilitaire sans prétention qui, du haut de ses 500 Ko, fait assez bien son œuvre. Moins impressionnant que DExposE2 Reloaded, mais tout aussi intéressant.

- **VERSION :** 1.0
- **ÉDITEUR :** Lord Devrexster
- **LICENCE :** Freeware
- **URL :** http://devrexster.googlepages.com/home



Un trou noir, en fait, c'est... noir. Nous voilà bien avancés...

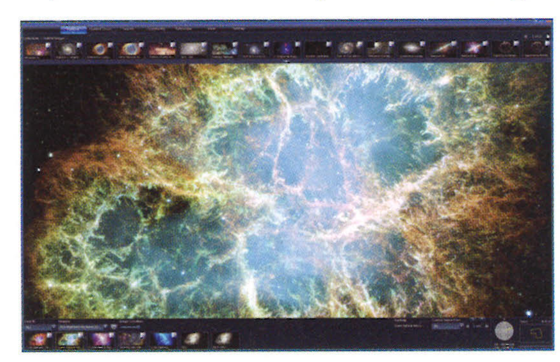


Quelques explications sur le centre de notre galaxie. Admirez les aides visuelles.

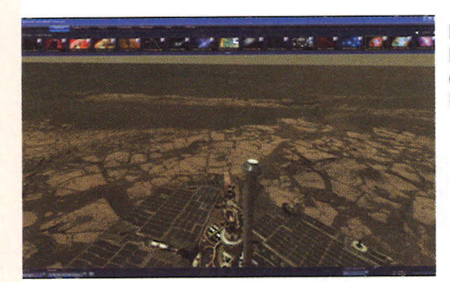
WorldWide Telescope

- VERSION : Spring Preview
- ÉDITEUR : Microsoft Research
- LICENCE : Freeware
- URL : www.worldwidetelescope.org

Si l'on est parfois sévère (mais juste !) avec Microsoft, on sait aussi reconnaître les choses qu'il fait particulièrement bien. Comme la plupart des choses qui sortent de sa division « Research ». Pour ceux qui ne causent pas l'anglais, ce sont des gens qui cherchent, parfois en vain, et parfois pour trouver des trucs bien. Comme ce magnifique petit logiciel. En gros, c'est comme Google Earth... mais pour l'univers. Il s'agit de simuler ce que l'on pourrait voir avec un téléscope en se plaçant n'importe où sur le globe. On passera sur les fonctions qui permettent de connecter un vrai télescope pour se concentrer sur les choses accessibles à tous. Bien évidemment, l'interface permet de se balader un peu partout en zoomant à la souris, mais comme vous l'avez probablement remarqué en regardant des films, l'espace, c'est un peu grand, et quand on n'y connaît rien, on a tendance à s'y perdre assez facilement. L'interface de WWT regroupe heureusement un tas de bonnes idées, comme montrer en haut des « collections » de points d'intérêt. Planètes du système solaire, constellations, objets, étoiles, on passe quelques heures à ne pas écrire ses articles et à admirer la beauté de ce monde qui nous entoure. Pour arriver à proposer quelque chose d'intéressant visuellement, les petits gars de Microsoft mixent un tas d'images de sources différentes. Par-dessus la vue classique, ils vont superposer sur les points d'intérêt des prises de vue des télescopes spatiaux (comme Hubble, Spitzer, Chandra...). Ceux qui, comme moi, n'y connaissent rien s'amuseront beaucoup avec les images du Digitized Sky Survey dont les serveurs répondent assez bien (200 Ko/sec), mais les fans d'astronomie resteront scotchés par les cinquante bases de données d'images disponibles. Vous allez me dire qu'il existe d'autres appli-

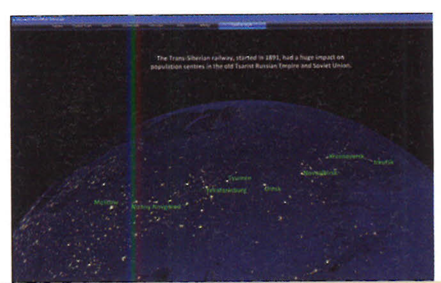


La nébuleuse du crabe, vue par Hubble. C'est joli, l'espace, en fait.



Les données proposées par la NASA sont nombreuses, on trouve des panoramiques de la planète Mars vue par la sonde Opportunity.

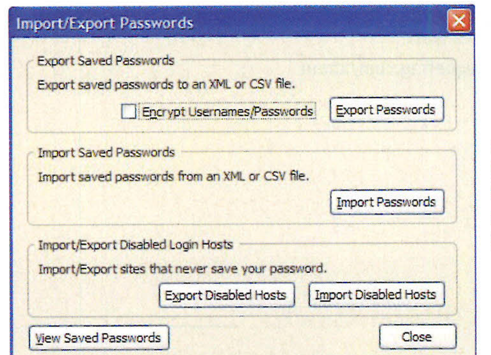
cations comme Celestia et Stellarium, toutes les deux en Open Source. Et aussi Google Sky. Reste que l'application de Microsoft a quelques avantages avec sa capacité à superposer les images et proposer une projection correcte et non déformée avec son interface sérieusement bien ficelée. Et puis, il y a surtout de petits concepts simples comme les « Guided Tours », des visites virtuelles de l'univers préenregistrées par des amateurs et (surtout) des spécialistes (chercheurs, enseignants, etc.). Une visite, outre des déplacements automatiques de caméra, peut contenir du texte en surimpression et des explications audio (et même de la musique). Vues de planètes, panoramas, la quantité de données présentes est juste astronomique (ça tombe bien, je sais). Un logiciel qui fait rêver et auquel on n'a vraiment rien à reprocher. Ça n'arrive pas souvent chez Microsoft alors profitons de ce chef-d'œuvre.



Le parcours du Transsibérien vu sur les données Earth @ Night. Féérique.

Password Exporter

Quand on réinstalle sa machine, on oublie toujours de sauvegarder quelque chose. Mails, bookmarks, le carnet d'adresse, il y a tant de choses à oublier... Et parmi les indispensables que l'on oublie tout le temps, il y a les mots de passe que sauvegarde Firefox automatiquement. Cet oubli n'en était pas vraiment un puisqu'il n'y avait pas de moyen simple de les sauvegarder. C'était avant que l'on tombe sur Password Exporter, un addon pour Firefox qui a pour seul but dans la vie d'exporter et de réimporter vos mots de passe. On ne s'en servira pas souvent, mais quel bonheur.



Pour lancer l'add-on, il faut choisir le menu Outils > Add-ons puis choisir « Options » pour Password Exporter.

- VERSION : 1.1
- ÉDITEUR : Justin Scott
- LICENCE : Freeware
- URL : https://addons.mozilla.org/en-US/firefox/addon/2848

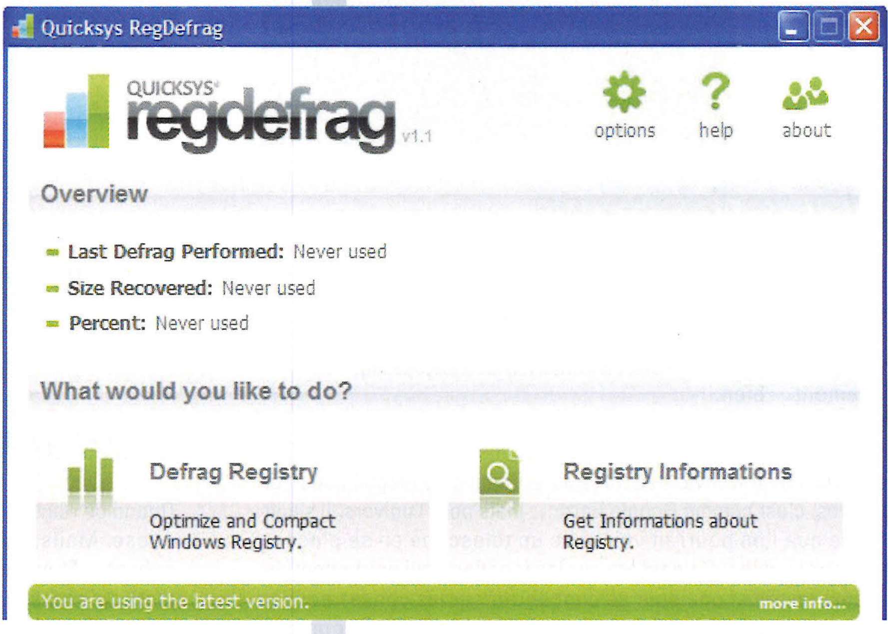


Des Utilitaires à la Mode

PAR C_WIZ

RegDefrag

La base de registres de Windows reste l'un des points noirs de tous les OS de Microsoft. À force d'utiliser son système, elle grossit pour atteindre des tailles faramineuses. D'ailleurs, c'est l'une des fonctionnalités de RegDefrag : vous donner la taille de votre base de registres. C'est l'occasion de faire des compétitions entre amis. Je croyais gagner avec 59,8 Mo mais un ami sous Vista (le traître !) a gagné avec un très joli 76,2. Outre ces concours hautement amusants, RegDefrag permet également de défragmenter votre base de registres. Cela permet de gagner une quantité infinitésimale d'espace disque (qu'est-ce que 8 Mo sur 500 Go ?) mais surtout de rendre la base plus rapide en accès et donc le démarrage système un poil plus rapide. Un petit logiciel simple et gratuit que l'on recommande chaudement.



En prime, l'interface est jolie. Un argument indispensable dans les outils systèmes critiques !

- VERSION : 1.1
- ÉDITEUR : Quicksys
- LICENCE : Freeware
- URL : www.regdefrag.com/about

Top Utilitaires de la rédac

- *Lecteurs vidéo :*
  Gomplayer 2.1.8.3683
  Media Player Classic Home Cinema 1.0.11.0
  VLC 0.8.6c
  Media Portal 0.2.3.0
- *Lecteurs audio :*
  iTunes 7.6
  Winamp 5.53
  Foobar 2000 0.9.5b9
  Deliplayer 2.50
- *Mailreaders :*
  Outlook 2007
  Mozilla Thunderbird 2.0.0.9
- *NewsReader :*
  Pan 0.132 beta
  Newsleecher 3.9b11
  Xnews 6.1.3
- *Pagers Internet :*
  Trillian Pro 3.1
  Miranda 0.8.1
  Windows Live Messenger 8
- *Anti-lourds :*
  Spamihilator 0.9.9.32
  POPFile 1.0.0
  AdAware 7.0.1.5
  HijackThis 2.00 beta
  Autoruns 9.00
  ClamWin 0.91.2
- *Downloaders :*
  FDM 2.5.737
  WinBITS 1.0
- *Customisation :*
  Desktop Sidebar 1.05.116
  StyleXP 3.19
  Y'Z Dock 0.8.3
  MobyDock DX 0.87b
- *Clients FTP :*
  FlashFXP 3.6RC3
  FileZilla 3.0.4.1
  SmartFTP 2.5.1008
- *Browsers Web :*
  Firefox 3.0 beta 5
  Netcaptor 7.5.4
- *Browsers d'images :*
  ACDsee Pro 2
  Xnview 1.92
- *Optimisation système :*
  CCleaner 2.03.532
  Defraggler 1.01.44
  Process Explorer 11.04



N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC
joystick
HORS-SÉRIE
Future
MEDIA WITH PASSION
HORS-SÉRIE 32
ÉTÉ 2008
WORLD OF WARCRAFT
THE BURNING CRUSADE
SPÉCIAL 2.4
LE PUITS DE SOLEIL
• Les quêtes journalières
• La Terrasse des Magistères
• Les quatre premiers boss
+ LE TEMPLE NOIR : LA TOTALE
EN KIOSQUE ACTUELLEMENT

Aion

DÉCOLLAGE : DEUXIÈME ESSAI



Fin avril, la deuxième phase de bêta fermée pour Aion s'est achevée en Corée et les sentiments des joueurs sont toujours très mitigés concernant le MMO de NCsoft.
S'il apparaît nettement qu'Aion s'améliore visuellement et qu'il s'avère être graphiquement à la hauteur des attentes, le discours des bêta-testeurs est négatif concernant le fond. Le contenu semble peu fourni et les zones assez frustrantes. L'opinion générale catalogue Aion comme étant une sorte de mélange entre WoW pour la prise en main et Lineage pour le grind (tuer des monstres en boucle durant des heures). Les développeurs semblent tout de même à l'écoute des joueurs. On espère donc que la troisième phase de bêta sera plus convaincante.
Tout ça prouve qu'Aion ne risque pas d'arriver chez nous avant 2009.

ÉDITO

LE TRÈS ATTENDU AGE OF CONAN A OUVERT SES PORTES DEPUIS PEU ET PERMET D'APPORTER UN PEU DE SANG FRAIS DANS CE MONDE DU MMO DOMINÉ PAR WOW. CE QUI EST DÉJÀ UNE BONNE CHOSE. EN PLUS, SI VOUS ÊTES UN HABITUÉ DU GENRE, VOUS NE SEREZ PAS DÉPAYSÉ. LES DÉBATS HABITUELS FUSENT SUR LE CANAL DE DISCUSSION GÉNÉRAL : WOW C'EST MIEUX, MOI JE PRÉFÈRE EVERQUEST, NON AOC, C'EST LE TOP... LE JOUR OÙ LES JOUEURS AURONT COMPRIS QUE LE MEILLEUR MMO EST CELUI DANS LEQUEL ILS SE SENTENT BIEN, ON AURA FAIT UN GRAND PAS.

Street Gears

ROLLER JEUNESSE

Trop de Free2Play tue le Free2Play ? Allez savoir ! Le fait est qu'un nouveau MMO sans abonnement mensuel arrive dans le catalogue de gPotato (http://fr.gpotato.eu). Il s'agit de Street Gears, un jeu de course sans bolide, kart ni vélib'. Ici, la compète se passe à roller et se déroule dans Park City, un monde persistant dans lequel vous gagnez de fameux points d'expérience pour débloquer de nouveaux talents et des figures inédites. Il est également possible de cumuler suffisamment d'argent virtuel pour se payer des fringues à la mode. Mais le gros des objets « kikoo » est évidemment disponible via un Item Shop, comme tout bon Free2Play qui se respecte.

Warhammer Online

MYTHIC PART À LA PÊCHE AUX JOUEURS

Toujours prêt à faire parler de lui, Warhammer Online lance une nouvelle vague de clés pour participer au bêta-test de ce MMO qui se fait toujours attendre. Le nombre d'invitations lancées serait sans précédent et tombe pile poil la veille de la sortie d'Age of Conan. Pensez donc à vérifier vos boîtes mail, surtout les spams, ce serait bête de louper un accès au MMO qui va révolutionner notre façon de vivre sur cette terre.





BlizzCon

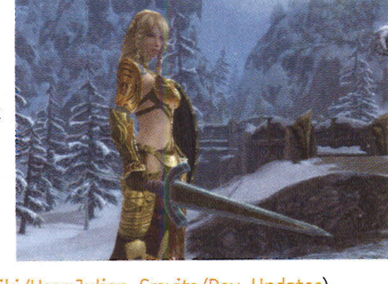
QUAND ON AIME...

Blizzard n'a clairement pas attendu la fin de la WorldWide Invitational qui se déroulera fin juin à Paris pour annoncer les dates de sa prochaine BlizzCon. La nouvelle grande fête vouée aux créateurs de Diablo, Warcraft, StarCraft et WoW se déroulera donc au Anaheim Convention Center en Californie les 10 et 11 octobre 2008. Comme à l'accoutumée, il sera possible de découvrir les produits Blibli, d'assister à des shows et assister à d'autres surprises (Diablo III ?). Quoi qu'il en soit, les billets devraient être en vente sous peu, au prix de 100 dollars, ouch !



Guild Wars

DIVISION DE SORTS



Depuis fin mai, une mise à jour pour Guild Wars a permis un équilibrage des sorts. Rien de vraiment surprenant jusqu'ici. Ce qui l'est plus, c'est la division de certains sorts en deux catégories : PvP et PvE. Pour les différencier, le suffixe PvP sera indiqué sur les pouvoirs concernés. Pour plus d'informations sur les changements apportés, vous pouvez jeter un œil au Wiki officiel de Guild Wars à cette adresse (http://wiki.guildwars.com/wiki/User:Julien_Crevits/Dev_Updates), parce qu'on n'allait tout de même pas en faire trois pages.

Live Search

CHERCHEZ, VOUS ÊTES PAYÉ !

La guerre pour être le moteur de recherche le plus tendance au monde fait rage depuis plusieurs années. Mais celui qui sort victorieux depuis des lustres, c'est bel et bien Google avec ses 62 % de parts de marché outre-Atlantique. En seconde position se glisse Yahoo ! (17,5 %) puis Live Search de Microsoft (9,7 %). La compagnie de Bill Gates compte bien inverser cette tendance en proposant aux internautes de les payer quand ils utilisent Live Search. La méthode est la suivante : les personnes qui achètent depuis le moteur via les marchands partenaires seront crédités sur leur compte Live Search d'une somme comprise entre 2 % et 35 % du montant dépensé. Comme à l'accoutumée, Microsoft sort le chéquier pour parvenir à ses fins.

Wizard101

QUAND HARRY RENCONTRE COLEMAN

Le studio KingIsle, qui emploie Todd Coleman, connu pour être le père de Shadowbane, a annoncé travailler sur trois projets online, il y a quelques semaines. Aujourd'hui, les développeurs lèvent le voile sur le premier titre qui se nomme Wizard101. Dans ce jeu destiné aux plus jeunes, vous incarnez un apprenti sorcier des Arts Magiques de Ravenwood. Toute ressemblance avec Harry Potter n'est que le fruit de votre imagination. Quoi qu'il en soit, si vous désirez jeter un œil ou inscrire votre gosse pour qu'il essaye, n'hésitez pas, le bêta-test est ouvert www.wizard101.com et la sortie de ce titre est prévue pour la fin de l'année.



Sins of a Solar Empire

DÉBARQUEMENT EN FRANCE

Ne cherchez plus en import l'excellent Sins of a Solar Empire puisqu'il sera disponible le 19 juin dans notre beau pays et en français je vous prie. Digital Bros, le distributeur, annonce un prix conseillé de 39,99 euros. À ce tarif, il serait dommage de passer à côté de cet excellent RTS, Megastar dans le Joystick n° 206, qui a fait chavirer la tête de Tuttle.



Archlord

IL REMONTE LA PENTE

Le MMO coréen Archlord semble ne plus être dans une situation difficile en Europe. Après un lancement raté chez Codemasters fin 2006 pour terminer en version gratuite en août 2007, ce jeu exclusivement online sort la tête de l'eau. Il y a peu de temps, le 500 000e joueur a rejoint ce monde axé principalement sur le PvP. La méthode de comptabilisation (comptes actifs ou créés ?) n'a évidemment pas été dévoilée. Les Coréens ne seraient pas les premiers à faire parler les chiffres comme bon leur semble. Il n'empêche qu'Archlord semble avoir trouvé son public et une troisième extension devrait arriver d'ici à la fin de l'année. Le récent film BenX qui met en avant l'histoire d'un jeune à problèmes jouant à Archlord a, peut-être, contribué à donner un coup de pouce médiatique à ce titre...



Legends of Norrath

CARTES VIRTUELLES

Le jeu de cartes en ligne de SOE nommé Legends of Norrath s'étoffe grâce à une nouvelle extension. Oathbreaker de son petit nom, propose pas moins de 250 nouvelles cartes, unités, compétences, Raid pour quatre joueurs et j'en passe. Si vous êtes un amateur du monde d'Everquest I & II, vous pouvez jeter un œil sur le site officiel http://legendsofnorrath.station.sony.com/fr/index.vm pour en apprendre davantage sur les règles de ce jeu de cartes jouable uniquement en ligne et profiter de cet add-on pour essayer.



Le Seigneur des Anneaux Online

CHAUSSÉE AU MOINE

Le serveur Test du Seigneur des Anneaux Online a accueilli le Module 7 il y a peu de temps. Les joueurs ont pu découvrir les nouveautés apportées par cette mise à jour qui devrait être disponible au moment où vous lisez ces lignes. Outre les quelques modifications d'interface et les corrections de bugs, le principal atout de ce gros patch est l'arrivée d'une nouvelle classe de personnage : le moine. Qui sait, vous aurez peut-être envie de réactiver votre compte de jeu pour ça, non ? Allez, jouer un hobbit moine, ça ne vous tente pas, vraiment ? Bon, je n'insiste pas !



E-commerce

À QUAND LA FERMETURE DES MAGASINS ?

Sans surprise, une étude vient de démontrer que les foyers français achètent de plus en plus sur le Net. La part de marché est passée de 1,9 % en 2004 à 9,1 % début 2008. Quant au chiffre d'affaires des ventes des biens techniques et culturels sur le Net, il atteint les 2,4 milliards d'euros. Les produits les plus prisés restent le high tech, c'est-à-dire les PC portables, télévisions LCD ou encore les appareils photo numériques. Ce qui montre que la phobie de la carte bleue sur le Net n'a pas l'air d'inquiéter grand monde.



Enemy Territory : Quake Wars

LA GUERRE MISE À JOUR

Sauf quelques mauvaises langues, tout le monde s'accorde à dire que ETQW est un excellent FPS. Son succès n'a malheureusement pas été à la hauteur de sa qualité, ce qui n'empêche pas les développeurs de suivre leur bébé via des mises à jour. La dernière en date, qui n'est pas encore disponible au moment où ces lignes sont écrites, est simplement énorme et va apporter de nombreux changements, que ce soit au niveau des bots, de l'interface ou encore des statistiques des joueurs. C'est le moment de vous y mettre.



Dofus

UN DE PLUS

Fin mai, Ankama a ouvert un nouveau serveur pour Dofus. Le nom donné au serveur est tiré de la prêtresse de l'amour Kuri. Les plus réactifs ont pu profiter du bonus de points d'expérience durant les deux semaines qui ont suivi l'ouverture de Kuri. Quant aux autres, ils peuvent au moins profiter d'un havre de paix qui ne ressemble pas au métro parisien à l'heure de pointe, enfin pas encore.

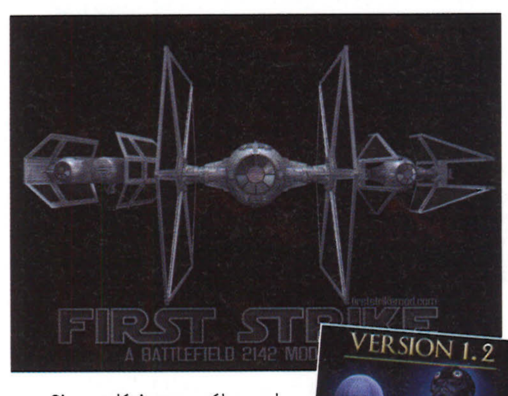


MODS

DES MODS POUR TOUS LES GOÛTS, DES MODS POUR TOUTES LES ENVIES... VOICI UN COCKTAIL RAFRAÎCHISSANT POUR RESTER BIEN SAGEMENT DEVANT SON PC À L'ABRI DU SOLEIL D'ÉTÉ. AU MOINS, LE GEEK N'A JAMAIS L'AIR RIDICULE AVEC UNE PEAU COULEUR ÉCREVISSE.

FIRST STRIKE



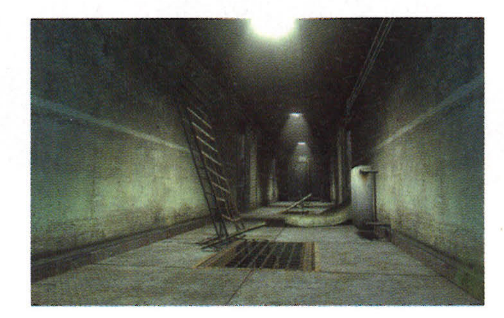


Si vous désirez un mélange de X-Wing vs Tie Fighter et Jedi Knight vous êtes tombé au bon endroit. First Strike est une totale conversion pour Battlefield 2142 qui propose de s'affronter dans l'univers de Star Wars, que ce soit sur terre ou dans l'espace. La version 1.2 vient à peine de voir le jour et apporte son lot de corrections de bugs et surtout de nouveautés : maps, véhicules... Et l'on n'oublie pas le lien qui convient : www.fsmod.com.

LOGISTIQUE



Logistique est une aventure solo dont l'histoire se déroule au même moment que celle de Half-Life 2. Ici, vous incarnez un simple civil habitant dans City17 dont la femme est enlevée durant une révolte. Vous partez donc





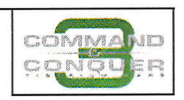
à sa recherche, mais découvrez bien plus que votre moitié durant votre quête. Voilà pour le pitch ! Si vous désirez tenter l'expérience n'hésitez pas à faire une petite virée sur le site officiel de Logistique http://logistique.vossey.net/v4.0/Accueil.html pour télécharger les deux premiers chapitres qui servent de démo.

ETERNAL SILENCE



Eternal Silence pour Half-Life 2 est un mod qui devrait voir le jour début septembre 2008. Ici, on est loin d'incarner un simple type qui arpente de longs couloirs, flingue à la main. Le concept d'Eternal Silence est assez ambitieux puisqu'il s'agit d'un mod multijoueur qui se déroule dans l'espace et présente de nombreux points intéressants. Tels que les dogfights très dynamiques, selon les dires des développeurs, ou encore des phases plus tactiques comme escorter un cargo, rempli de marines, dans un hangar ennemi. Voici le site www.eternal-silence.net qui permet de garder un œil sur l'évolution de ce projet.

DUNE : ARRAKIAN WARS

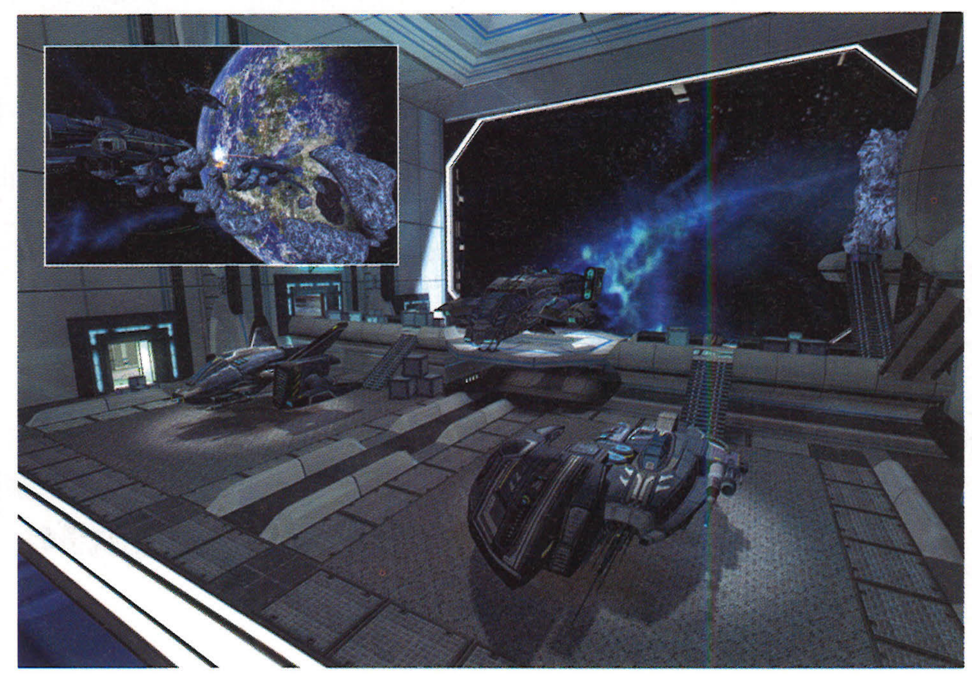


Un nouveau designer a rejoint l'équipe Thundermods.net qui développe un mod sur l'univers de Frank Herbert pour Command & Conquer 3. Ce nouveau collaborateur n'a pas tardé à se mettre au boulot puisqu'il a déjà redesigner quelques unités de la Maison Ordos. Pas d'inquiétude, les maisons Harkonnen et Atreides sont également présentes. Pour ceux qui auraient un doute, sachez que ce mod est, naturellement, axé pour les fans de stratégie temps réel à la sauce Dune. De quoi rappeler à certains quelques bons souvenirs passés sur Dune 2 en 1992 ou plus récemment Emperor : Battle for Dune sorti en 2001.
Nom de dieu, ça ne nous rajeunit pas, tout ça. Par contre, il faudra s'armer d'un peu de patience car Dune : Arrakian Wars www.thundermods.net ne compte pas voir le bout du tunnel avant un moment, étant donné qu'aucune date de sortie n'a été annoncée, c'est dire !

CYD







StoneAge 2

La chasse aux dinos est ouverte

Ici, le médiéval fantastique, thème typique de nombreux MMO, est mis au placard pour une époque bien plus lointaine : la préhistoire. Bienvenue dans une ère virtuelle où la seule occupation est la pêche au Lioplorodon et la chasse au mammouth. Malgré le peu d'infos disponibles sur StoneAge 2, on espère qu'au niveau contenu et gameplay ce soit un poil plus abouti qu'une balade en forêt au milieu de la faune locale. Cela dit, ce Free2Play devrait attirer quelques curieux grâce à son design haut en couleurs et son système de Pet. C'est-à-dire des dinosaures tout mignons qui servent de compagnons et disposent de talents propres. Il semble en exister un large panel, tous plus différents les uns que les autres. Mais avant de vous promener main dans la patte avec votre brontosaure miniature, il faut vous armer d'un peu de patience. À l'heure actuelle, seules les signatures pour la bêta sont possibles. Vous pouvez donc vous inscrire en suivant ce lien (http://stoneage2.aeriagames.com) et attendre que les serveurs soient ouverts. Ce qui ne devrait plus tarder.





Cyd

Neo Steam

Punk Vapeur

Neo Steam propose lui aussi un univers qui sort des sentiers battus. En tout cas, différent de ce que l'on peut trouver dans bon nombre de Free2Play. Puisqu'ici, on parle de Steam Punk, une sous-catégorie du cyberpunk. Trois royaumes se livrent bataille pour tout un tas de raisons encore obscures. Le simple « mon voisin a une sale gueule » suffit comme prétexte pour déclencher une guerre. Surtout quand les trois nations concernées disposent d'un style de vie radicalement opposé. Il y a les intellos amateurs de magie, ceux qui croient en mère nature et les pollueurs accros à la technologie. Une sorte de background à la Silverfall, sauce MMO. Côté contenu, Neo Steam devrait proposer un système de Pet, des dizaines de quêtes et des PNJ (Personnage Non Joueur) qui ne resteront pas passifs et sans expression. C'est-à-dire qu'ils pourront rire (à la Savonfou) ou pleurer (à la Tuttle) quand vous discuterez avec eux. Ils seront également aptes à vous filer un coup de main quand le besoin s'en fera sentir. Comme à l'accoutumée, un petit tour sur le site officiel (http://neosteam.gamengame.com) permet de s'inscrire pour essayer tout ça gratuitement.





Cyd

World of Warcraft

WRATH OF THE LICH KING

DEPUIS PEU DE TEMPS, BLIZZARD LÂCHE DE PLUS EN PLUS D'INFOS SUR LA DEUXIÈME EXTENSION DE WOW : WRATH OF THE LICH KING. IL EST DONC TEMPS DE FAIRE LE POINT AVANT D'EN DÉCOUVRIR DAVANTAGE À LA WORLDWIDE, LA GRANDE FÊTE DE BLIBLI QUI SE DÉROULERA À PARIS DU 27 AU 29 JUIN.



HSi Burning Crusade a permis de botter les fesses d'Illidan, WotLK offrira le plaisir de péter les dents d'Arthas.

Kevin tourne en rond à côté de son lit. S'impatiente. Jette un œil à sa montre. Dix-neuf heures ! Il sort la tête par la porte de sa chambre et crie : « C bon j'pe me connectai ? ». Eh oui, Kevin parle comme il écrit. Après avoir eu l'approbation de sa mère, il tapote rapidement sur son clavier son identifiant (roxxor666) et son mot de passe (jetaiowned666). Le voilà plongé en Azeroth. Il jette un coup d'œil à ses courriers, s'aperçoit que son ami chinois ne lui a toujours pas envoyé les 5 000 Po qu'il a commandés la veille. Pour se réconforter, il admire tout ce beau matos violet qu'il a pu posséder après quelques transferts de persos, les ninja looter étant peu appréciés dans le coin. Mais à part balancer des vannes à tous ceux qui sont stuffés de la chouette et faire perdre du temps aux GM, Kevin n'a plus grand-chose à faire dans World of Warcraft. Alors il attend ! Il attend de découvrir Norfendre. Ce nouveau continent qu'on lui promet depuis de longs mois.

NOS RÉGIONS ONT DU TALENT

Contrairement aux idées reçues, Norfendre ce n'est pas que des plaines gelées, des banquises et des phoques. De vastes forêts, de la verdure et d'autres zones dépaysantes feront également partie des environnements qui accompagneront vos aventures. Même si les améliorations visuelles sont belles et bien présentes, ne vous attendez pas à une refonte totale du moteur graphique, ce sera pour plus tard, si on en croit les bruits de couloir. Pour vos premiers pas, vous aurez le choix entre deux régions de départ : La toundra boréale et le fjord. Il faut posséder un personnage de niveau 70 pour y accéder. A priori, il n'y a aucun avantage à débuter par l'une ou l'autre de ces zones. Pour Blizzard, il s'agit juste d'éviter l'anarchie en voyant tout le monde débuter dans une zone commune à la Burning Crusade.

XP, LOOT & FUN

Pour occuper les joueurs dès les premières heures dans WotLK, Blizzard a prévu une alternative : incarner un Chevalier de la Mort (voir encadré) ou monter son/ses personnages jusqu'au niveau 80. N'importe comment, à plus ou moins court terme, tout le monde fera les deux. Au programme, vous aurez droit à de nombreuses nouvelles quêtes, des instances, du matos à foison, des réputations à monter, de nouveaux métiers d'artisanat, des véhicules et tout un tas d'autres choses inutiles pour certaines et délirantes pour d'autres comme le fait de pouvoir changer de coupe de cheveux. La formule est rodée, le succès presque garanti, alors il ne reste qu'à attendre la fin de l'année pour essayer tout ça.

CYD

CHEVALIER DE LA MORT

Pour créer un Chevalier de la Mort, il suffit de posséder au moins un personnage de niveau 55 sur son compte. Vous aurez alors l'icône de cette classe qui sera accessible à la création de personnage. Il n'y a aucune limitation de race pour incarner un Chevalier de la Mort, mais il ne sera possible que d'en créer un seul par compte et par serveur. En tant que CM, vous débutez directement au niveau 55 avec un équipement de qualité moyenne. Histoire de ne pas se balader à poil. Côté talents, vous découvrirez les branches Sang (pour infliger des dégâts), Givre (pour mieux encaisser) et Impie (maladie, invocations...). Bon comme tank et comme DPS, autant dire qu'il y aura 10 millions de Chevaliers de la Mort sur les serveurs de WoW à la sortie de Lich King.



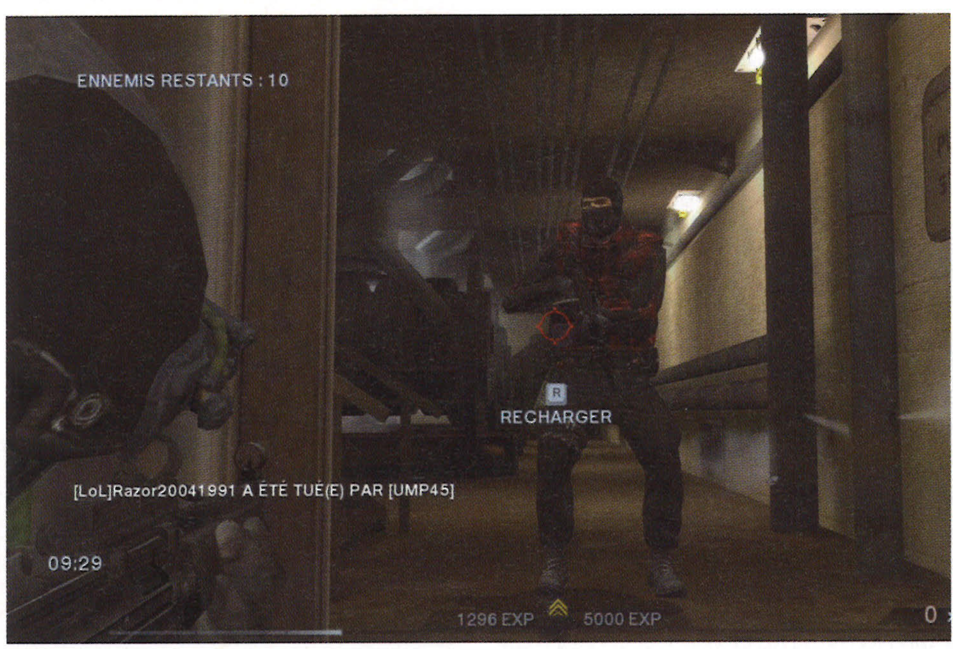




Forcément, ça change des guerriers Pictes à décapiter dans Age of Conan.

Rainbow Six Vegas 2
Faites chauffer les MP5

TOUT JUSTE SATISFAISANT EN SOLO, R6V2 MONTRE PLUTÔT SON INTÉRÊT EN MULTI, RICHE DE MODES ET DE MOMENTS MÉMORABLES : DEATHMATCH, ATTAQUE ET DÉFENSE, CONQUÊTE TOTALE... CURIEUSEMENT, C'EST TOUT DE MÊME LA CHASSE AUX TERRORISTES, AUQUEL ON NE PEUT S'ESSAYER QU'À QUATRE MAXIMUM, QUI RETIENT MES FAVEURS.



Quand « recharger » apparaît sur l'écran en même temps qu'un ennemi, c'est clairement mauvais signe.

Le jeu en ligne de R6V2 se mérite. Une fois que l'on s'est plié à une phase d'inscription obligatoire pour définir identifiant et mot de passe et que l'on a compris que choisir le filtre « français », parmi les langues proposées, n'était pas forcément une bonne idée (à moins que l'on apprécie d'avoir un choix restreint de serveurs), les choses commencent à devenir plus claires. Sans surprise, s'il y a du monde dans les modes Deathmatch (en solo ou en équipe), c'est tout de suite moins vrai pour Attaque et défense, Leader de l'équipe et, surtout, Conquête totale, sévèrement boudée. Qu'importe. Les serveurs se comptent tout de même par dizaines et trouver une partie se fait sans réelle difficulté. Un bon point.

Cramer des zombies, un passe-temps dont on ne se lasse pas.

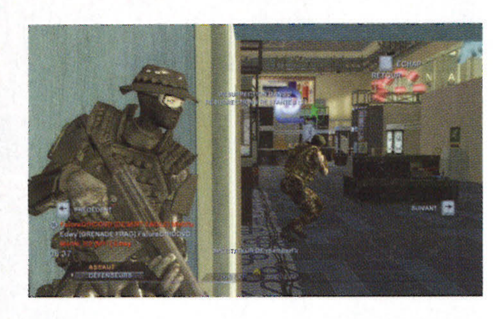
MOINS ON EST DE FOUS...

Si les modes de jeux décrits ci-dessus proposent jusqu'à 16 participants, et promettent des échauffourées frénétiques, il faut avouer que les parties ressemblent plus à du tir aux canards qu'autre chose. Il est vraiment nécessaire que les gens se connaissent pour jouer ensemble et communiquer - on évitera le chat vocal interne au jeu, pas terrible, pour lui préférer une solution à la Skype - pour profiter d'un semblant de tactique. C'est ce qui fait tout l'intérêt du mode Chasse aux terroristes, un peu à part, auquel quatre joueurs peuvent s'essayer en simultané pour tuer les dizaines d'ennemis présents sur un niveau.
Un nombre limité de participants, certes, et qui font face à une IA pas toujours renversante, mais les parties, ici, bénéficient d'une tension palpable, et autorisent une exploration des niveaux « pas à pas » tandis que l'on utilise de « vraies » tactiques de Forces Spéciales. Bref, avec ses treize cartes disponibles – souvent assez grandes, et dont il faut apprendre à connaître les moindres recoins -, ses six modes de jeux multi et son système d'XP qui débloque de nouvelles tenues et de nouvelles armes, R6V2 propose, au final, une expérience online réellement prenante. On regrette le peu de monde sur certains modes, l'aspect souvent plus arcade que tactique des affrontements, ou les pings pas toujours tops (d'ailleurs le jeu se garde bien d'afficher le vôtre en cours de jeu... on se demande pourquoi), mais l'ensemble reste accrocheur, et les parties s'enchaînent avec plaisir. C'est déjà pas si mal...

CHRIS

ATTENTION, PATCH MÉCHANT !

En ce joli mois de mai, Ubi s'est fendu d'un nouveau patch pour R6V2 : le 1.02. Méfiance ! Ce dernier, s'il corrige évidemment certaines choses, a la désagréable habitude d'être associé à un bug extrêmement gênant (qui m'est tombé sur la tronche, et je ne suis pas le seul si l'on en croit certains forums...). Votre personnage se met en effet à donner des ordres de façon aléatoire à ses coéquipiers (dirigés par l'ordinateur), ce qui rend le jeu solo proprement injouable. De la même façon, la chasse aux terroristes, si vous êtes accompagné par l'IA, promet de donner dans le grand n'importe quoi. Miracle de l'intelligence humaine, le bug n'a heureusement aucune incidence sur le jeu en multi. Au moment où vous lirez ces lignes, espérons qu'un patch 1.03 soit sorti, en tout cas...







En mode « Chasse aux terros », l'IA, souvent un peu coconne, vient se faire buter à la queue leu leu. Cela dit, ça reste super-dur.

Age of Conan : Hyborian Adventures

DERNIÈRES PRIÈRES À CROM

À DIX JOURS DE LA SORTIE D'AGE OF CONAN, FUNCOM ORGANISAIT UN ULTIME ET GRAND SABBAT. APRÈS MOULT SACRIFICES DE VIERGES INEFFICACES, UN ÉCRAN GÉANT S'EST ALLUMÉ POUR ABREUVER DE BARBARIE LA CENTAINE DE JOURNALISTES PRÉSENTS. SI VOUS LISEZ CE PAPIER, C'EST QUE J'AI SURVÉCU.



Le message de Funcom est clair. Nous sommes à quelques jours de l'ouverture des serveurs, il faut que le monde sache que Conan est un roi plein d'ambition. Devant un écran géant, Erling Ellingsen et Gaute Godager, respectivement chef produit et directeur du jeu, se donnent la réplique pour nous convaincre qu'Age of Conan, ce sera génial.



Pour les guerriers, les vrais, qui aiment les donjons hardcore, le soft propose un mode épique sensiblement équivalent à l'héroïque de WoW.

Le discours est faussement spontané et bien évidemment orienté par d'inévitables exclamations « Incroyable ! », mais l'écran, lui, ne trompe pas. Même sur une bécane de guerre, le jeu saccade encore gentiment avec toutes les options à fond. Cette conférence était, hélas, un pur battage médiatique voué à séduire la presse généraliste venue en grand nombre. Si vous avez suivi les derniers numéros de Joystick, vous savez presque tout de ce qui a été dit. L'alternance jour/nuit qui accompagne le joueur tout au long des 20 premiers niveaux, ou le système de combat basé sur l'utilisation de combos... Notons quand même que ce système ne se limite pas au corps à corps. Les magiciens peuvent également enchaîner des incantations pour créer un méta sort qui déchire sa maman. Graphiquement, voir le gars en transe est sympa, mais il fallait bien deux minutes pour utiliser cette fonctionnalité à son maximum, sans qu'on sache vraiment quelle était la part d'interaction du joueur... Joli, mais pas fun ? À vérifier en jeu. Nous avons également pu entrevoir trois sets d'armure haut niveau, et avons assisté à un raid en live avec des persos cheatés et immortels. Rien de franchement excitant. Dans ces conditions, seuls les boss tirent quelques réactions de la salle, en poussant les joueurs à livrer des combats finement chorégraphiés à la WoW, mais ici, le soft gère les collisions... Et ça, ça devrait le faire.



Madness ? This is HY-BO-RIAAAA! *boot*

PRENEZ DONC UN SIÈGE DANS LA FACE

Avant de nous abreuver de vodka à une fête orgiaque présidée par Conan lui-même, nous avons eu droit à de brèves interviews pour piocher un peu d'infos. Vu qu'on parle ici d'un jeu de rôle en ligne, votre serviteur s'est intéressé à la vie des guildes. Chacune d'elle, en échange d'un pécule d'or pharaonique, sera libre de s'acheter une parcelle de terre. Les parcelles sont en vente libre via des pierres que l'on trouve au hasard d'une instance du vaste monde d'AoC. Une fois le terrain acheté, les artisans entrent en scène.

À l'aide de bois, de pierre et de fer, une guilde peut bâtir sa ville. Une banque, un hôtel des ventes, des fortifications... Ses membres auront accès à des recettes d'artisanat plus poussées qu'ailleurs pour se fabriquer du meilleur matos, mais cette ville, bien qu'appartenant à la guilde qui l'a bâtie, est ouverte à tous les joueurs. Notons qu'à l'occasion, ces cités seront assaillies par des hordes de PNJ. Pour ceux qui cherchent du PvP, il faudra se rabattre sur les royaumes frontaliers. Dans ces zones particulièrement riches en ressources, les guildes auront la possibilité de bâtir des forteresses.

Durant un certain nombre d'heures par semaine, ces places fortes deviennent vulnérables, et peuvent alors être la cible de sièges menés par d'autres joueurs.



Hé, Conan ! C'est en restant assis là que tu vas optimiser le moteur de ton jeu ?



Elle est belle comme un cœur et chante sur la BO du jeu. Je l'aime… Hein ? Non, chérie, je disais ça comme ça… Aïe !



Un perso bas niveau qui groupe avec un roxxor, obtient assez de bonus pour le suivre dans des recoins trop dangereux pour lui. Sympa pour faire du social avec ses amis.

Voilà un aspect du jeu qui s'annonce particulièrement intéressant. Diable, me dis-je, défendre ses murs contre des attaquants supérieurs en nombre ou briser les fortifications d'un adversaire à coups de mammouths et de catapultes, ça ne peut être que jouissif ! Malheureusement, la démo enregistrée à laquelle nous avons eu droit était molle. Presque personne n'y prenait part, d'où ce résultat peu convaincant. Une chose est sûre, Age of Conan a un très bon potentiel… sur le papier. Il serait juste dommage que celui-ci soit gâché. Funcom le sait, et à dix jours de la sortie mondiale, il travaillait encore à ce que tout soit parfait.



Attention, ceci n'est pas un screenshot du jeu, c'est Oslo. D'où les touristes nippons.



AoC sortira également sur Xbox 360. Le cross plate-forme n'est pas encore certain, mais il est envisagé.

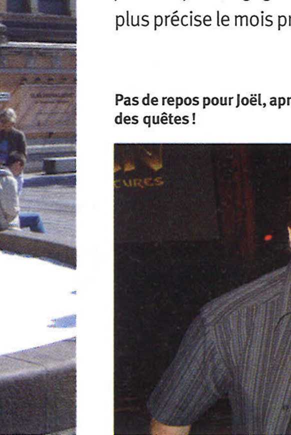
DERNIÈRE LIGNE DROITE

Au soir de cette présentation, tandis que nous sirotions les breuvages locaux dans un camp barbare, en écoutant en live l'orchestre symphonique à l'origine de la chouette BO du jeu, tout le staff ou presque s'est remis à l'ouvrage. Il paraît que l'heure n'est plus à l'optimisation, mais à l'équilibrage des classes et à la traque aux bugs. Il faut dire que pour déminer son soft, Funcom n'a pas lésiné sur les moyens : AoC, ça n'est rien de moins qu'un million de bêta testeurs. Un chiffre tout simplement vertigineux. Un million de futurs joueurs potentiels qui arpentent un jeu inachevé. Je rappelle à l'un des membres de Funcom, que Tabula Rasa s'est sabordé en dégoûtant bien moins de bêta testeurs. Il grimace, mais « fait confiance à tout le travail accompli par Funcom ».

Soit. Définitivement, l'ambiance est festive, mais légèrement tendue. Il faut dire qu'en termes d'investissement, ce jeu est le plus gros produit culturel que la Norvège ait jamais connu. Pour sûr, ça doit leur coller la pression. Mais à l'heure où j'écris ces lignes, tout semble bien se passer.
Et en effet, Funcom annonce avoir épuisé son stock d'édition collector de son prochain MMO.
Des mécanismes de jeu originaux et séduisants, ainsi qu'un matraquage publicitaire conséquent, semblent assurer déjà à Age of Conan un certain succès à court terme. Pour ma part, je conseillerais aux joueurs hésitants d'attendre. Qui sait si cet apparent renouveau ne trahit pas de grossières tares au bout de quelques jours de jeu ? Je gage qu'on vous donnera une réponse plus précise le mois prochain.

Lucky







Pas de repos pour Joël, après la sortie du jeu, il faudra toujours créer des quêtes !

Elle s'appelle Arielle

En fait, déjà, elles sont plusieurs. Et ne s'appellent pas du tout Arielle. Elles n'ont rien à voir avec une animatrice du Club Dorothée et encore moins avec de la lessive. À la limite des airs de sirènes si vous oubliez de brancher le connecteur PCI Express. Ça y est ? Je vous parle, bien entendu, des nouvelles GeForce. De « vraies » cartes haut de gamme qui ne font pas honte (pour l'instant, mais tout est encore possible avant leur sortie). Un bon gros milliard de transistors dans les puces, pour des cartes qui (utiliseront de la GDDR3 et) s'appelleront GeForce GTX 280 et GTX 260 (en test dans le prochain numéro). Oui, ils ont complètement changé leurs appellations, et si l'on en croit un responsable marketing de Nvidia, ils ont envie « d'épurer » leurs gammes, parce que personne n'y comprenait rien. Moins de cartes, et des noms plus clairs. Après le coup fumeux des GeForce 9, on se dit « pourquoi pas » à la rédac. Enfin, sauf Yavin qui se dit « why pas ». Il n'y a pas que Jean-Claude chez les Belges qui mélange l'anglais et le français...

Voici à quoi ressembleront les GTX 280 de Nvidia. Admirez la présence de la puce additionnelle à gauche.

Palit propose même une version équipée de 768 Mo de RAM. Un poil trop pour un tel GPU...

9600 GSO

Si Nvidia dit vouloir simplifier sa gamme, pour l'instant, elle continue de se complexifier avec les 9600 GSO qui débarquent. Des cartes que l'on connaît déjà sous le nom de... 8800 GS. Le prix est attractif mais faites bien attention aux caractéristiques : d'un constructeur à l'autre, les fréquences varient grandement.

Édito

Enfin des nouvelles cartes graphiques haut de gamme ? Les choses semblent bien parties car aussi bien chez Nvidia que chez AMD/ATI, on va assister à un gros débarquement fin juin et début juillet. Les caractéristiques sont, en prime, alléchantes. Tant mieux, parce que les deux marques ont beaucoup de choses à se faire pardonner.

C_Wiz

APRÈS UNE RUDE SEMAINE DE TRAVAIL, NOS AMIS DE LA RÉDAC' AIMENT SE DÉLASSER LE NEURONE AU FOND D'UNE CAVE SOMBRE ET HUMIDE, S'ADONNANT À DES PLAISIRS OÙ SE MÊLENT ARGENT ET TORTURE PSYCHOLOGIQUE



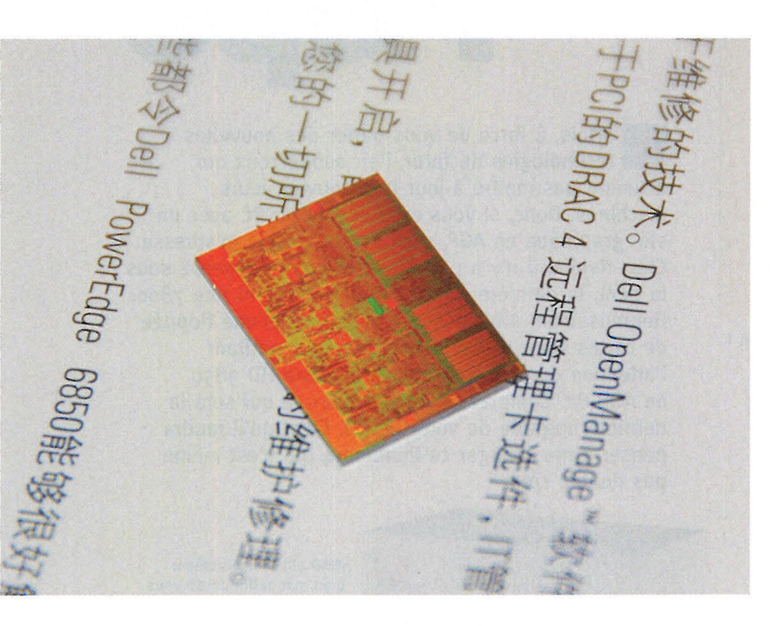
Radeon HD 4850

C'est le nom de la nouvelle carte graphique d'AMD/ATI qui vient batailler avec les GeForce GT dès la fin du mois de juin. On peut vous dire qu'elle sera suivie d'une Radeon HD 4870 qui utilisera de la GDDR5 (mais que l'on ne verra pas avant mi-juillet, la mémoire n'étant pas encore suffisamment disponible) et qu'elle sera encore suivie d'une Radeon HD 4870 X2 (qui intégrera deux GPU, à l'image de ce que font déjà les 3870 X2 chez ATI et les 9800 GX2 chez Nvidia). Et comme j'ai utilisé mon quota de parenthèses en une seule phrase, je vais arrêter cette news ici.



Comme on n'a pas encore de Radeon HD 4850 à vous montrer, voici une 3870 X2.

Nehelem Rappels



Ça ne vous aura pas échappé si vous lisez régulièrement la rubrique matos de Joystick, d'ici à la fin de l'année (au mois de septembre, mais ne le répétez pas) Intel va lancer une nouvelle architecture de processeurs, baptisée Nehelem. Des tas de particularités comme la suppression du bus « FSB » au profit d'un bus d'interconnexion point à point (il s'appelle QPI, et ressemble fortement à l'HyperTransport qu'AMD utilise depuis des années, oui), un contrôleur mémoire intégré (comme les Athlon 64) et jusqu'à quatre cœurs sur un même die (comme les Phenom). Tous les Nehelems ne seront cependant pas égaux, à commencer par le fait qu'on trouvera deux sockets différents pour le haut et le milieu/entrée de gamme. 1366 broches tout en haut (lancé en septembre) contre 1160 en bas (lancé en janvier 2009), avec pour différence principale la gestion de la DDR3 sur trois ou deux canaux (c'est moi ou cela vous rappelle aussi les sockets 940 et 754 du lancement de l'Athlon 64 ?). La carte graphique étant directement gérée par le processeur qui intègrera 32 lignes PCI Express 2.0 dans la version 1366 et seulement 16 dans la version 1160. Vous avez tout suivi ? Alors on peut passer aux choses croustillantes !



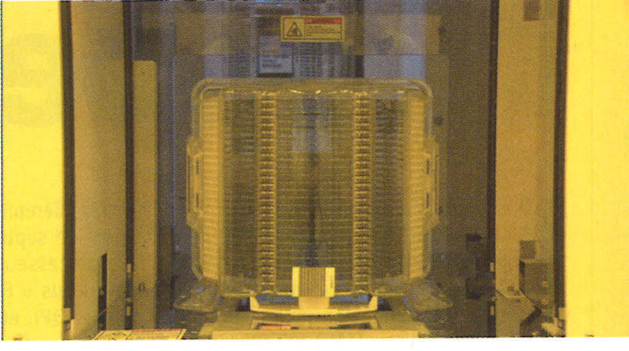


Nehelem du croustillant !

C'est bon, vous avez digéré nos copieux rappels ? Alors, parlons stratégie. L'idée de découper en deux sockets (1366 et 1160) le marché des processeurs peut paraître assez bête. Ça n'avait pas formidablement réussi à AMD d'ailleurs. Alors pourquoi Intel s'y risque-t-il ? On va dire qu'il s'agit d'une réaction aux événements récents. Et si vous avez acheté un E4300 pour l'overclocker et gagner gratuitement des performances, vous êtes un peu coupable. En segmentant en deux ses processeurs sur deux sockets distincts, Intel va éviter les trop bonnes affaires (pour nous) et tenter d'en offrir vraiment plus à ceux qui payent plus cher (triple canal, support du Crossfire, etc.). Cela n'est pas forcément réjouissant. Et les choses ne vont pas s'arrêter là. Nehelem inclut un paquet de nouveautés et va tenter de faire disparaître un tas de points techniques (comme les VID/FID pour les puristes). Pour overclocker un processeur, on augmente parfois sa tension d'alimentation, par exemple. La chose va être compliquée puisque dans un élan marketing, Intel parlera de « TDP » (d'enveloppe thermique) pour différencier les modes de fonctionnement (encore un appel du pied à ces satanés écolos !), le calcul des voltages se faisant automatiquement. Il y a en prime, selon les échos qui ont rebondi dans notre fenêtre MSN, un concept de détection et de limitation de la tension à l'intérieur du processeur, qui limite la marge de manœuvre des méchants constructeurs de cartes mère, qui planchent activement sur des moyens de passer outre ces (honteuses) restrictions. Au pluriel puisque, officiellement, on n'est également pas vraiment censé toucher à la fréquence du bus système QPI. Allez, on va se consoler en se disant que tous les espoirs reposent sur l'inventivité de nos amis taïwanais. Ce n'est pas gagné…



450 mm


Une pile de wafers de 300 mm dans un système automatisé de fabrication. Joli, non ?

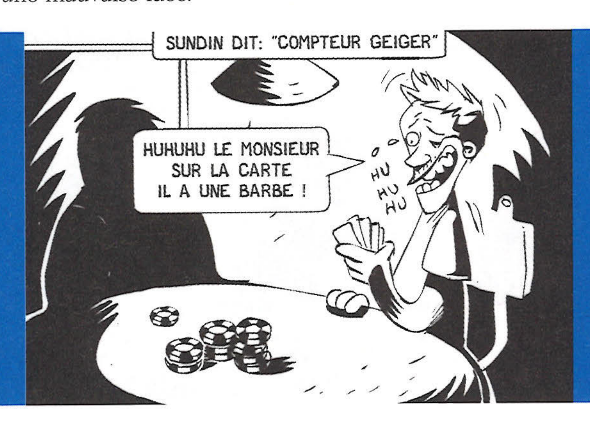
Cette taille très respectable correspond au diamètre des futurs wafers de silicium qui vont être utilisés pour créer nos processeurs. Une amélioration copieuse puisque, si vous vous souvenez de vos cours de quatrième, agrandir de 50 % le diamètre d'un disque augmente de 2.25 sa surface. C'est donc sans surprise que les « gros » de l'industrie que sont Intel, Samsung et TSMC (celui qui fabrique, entre autres, les produits ATI/Nvidia) soient les premiers à pousser vers la transition aux wafers de 450 mm. L'idée est toujours la même : faire baisser le coût de production des processeurs tout en augmentant la capacité des usines. Sauf que cela n'est pas gratuit, et passer du 200 mm au 300 mm a déjà posé un tas de problèmes, dont certains acteurs de l'industrie ne se sont d'ailleurs pas totalement remis. Au point que l'on estime que peu d'entreprises auront les moyens de se payer l'équipement nécessaire. Notez que, quand on voit la pénurie des Core 2 Quad et la pénurie annoncée des Atom pour Intel, on se dit que ce n'est pas forcément une mauvaise idée.

AG Pépé

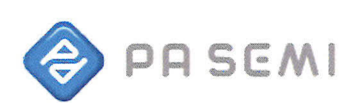
Parfois, à force de vous parler des nouvelles technologies du futur, j'en oublie ceux qui n'aiment pas mettre à jour trop souvent leurs machines. Donc, si vous avez encore un PC avec un slot graphique en AGP, c'est à vous que je m'adresse. Chez Nvidia, il n'y a pas grand-chose à se mettre sous la dent, la dernière carte AGP en date étant une 7800. Heureusement AMD pense à vous puisqu'une floppée de cartes vient d'être lancée, la seule méritant l'attention des joueurs étant la Radeon HD 3850 en AGP 8x. Comptez 139 euros pour ce qui sera la dernière upgrade de votre PC. Si. C'est qu'il faudra penser à me changer ce Pentium 4 qui n'est même pas double cœur !



AMD est tout de même bien sympathique de vous offrir une telle carte pour vos vieux PC...



La guerre, c'est moche



Il va falloir penser à rajouter quelques fruits dans ce logo, c'est affreusement plat !

Allez savoir si c'est par nostalgie ou par simple envie de titiller Intel, mais les petits gars d'Apple (enfin surtout Steve Jobs) viennent de racheter PA Semi, un designer de processeur spécialisé dans les PowerPC. La rumeur veut que PA Semi ait été l'autre voie envisagée par Apple au moment du passage chez Intel. De désespoir devant la vile traîtrise de la marque à la pomme, la société s'est mise à vendre comme des petits pains ses puces à l'industrie de l'armement américaine, ce qui ce rachat rend encore plus amusant : Apple se devant d'assurer les livraisons des contrats déjà signés et le support qui va avec. Au-delà du fait de voir sa belle image associée à des vendeurs d'armes (et pas d'ARM) (NdYavin : ah, oui, quand même...), à quoi bon racheter PA Semi ? Officiellement, le grand Steve a dit qu'il continuait à adorer Intel et qu'il s'agissait de travailler sur le futur de l'iPhone et de l'iPod. Ce qui ne réjouira pas Intel qui croyait déjà avoir gagné le marché de l'iPhone 3.

Hynix revient

Cela fait quelque temps que l'on n'entend plus trop parler des barrettes de mémoire Hynix. Ce constructeur sud-coréen très actif au début de ce siècle avait en effet été puni par la Commission européenne en 2003 pour avoir soi-disant reçu des aides un peu trop généreuses de son gouvernement. Une taxe de 38.4% était imposée sur l'import des produits, ce qui fait qu'on ne les voyait plus directement en magasin (mais très souvent « indirectement » sur les cartes graphiques). Cela va changer puisque la sanction a été levée. On devrait donc retrouver petit à petit ces produits, ce qui est chouette pour la concurrence.



C'est quoi DisplayPort ?



Une 8800 GT de chez Zotac avec son connecteur DisplayPort.

Vous n'arrivez pas à faire le deuil de vos cartes vidéo en AGP ? Vous trouvez les prises DVI trop avant-gardistes ? Je vous comprends. Parfois, on se prend d'affection pour certains objets, de mon côté j'ai encore un téléphone fixe à cadran, mais c'est surtout pour la déco. Sinon, j'ai une mauvaise nouvelle pour vous : le DVI, c'est fini.

C_Wiz

Le brochage d'un connecteur DisplayPort. En prime, il utilise très peu de courant, ce qui plaira aux écolos.

Les cartes graphiques professionnelles FireMV d'ATI sont déjà équipées de connecteurs DisplayPort. Il n'est jamais trop tôt.

Il y a des standards qui sont là pour rester dans l'informatique. Comme les prises VGA pour les écrans. Nées en 1987, elles sont toujours là, 21 ans après, surtout sur les écrans LCD d'entrée de gamme. Entre-temps le « numérique » est passé par là, et on a vu venir le DVI et sa version « grand public », le HDMI. Mon petit doigt me dit cependant qu'ils ne dureront pas 20 ans. Car voilà, si le DVI et le HDMI sont de jolis standards, ils ont un gros défaut : ils sont propriétaires.
En clair, tout le monde ne peut pas créer un écran DVI sans avoir au préalable adhéré à un organisme. Pour le HDMI, il faut en plus s'acquitter d'une licence, ce qui devient vite coûteux. Et, comme vous le savez, nos amis du monde de l'informatique n'aiment pas les licences quand elles ne vont pas dans leur poche.

Display Poor

C'est de là qu'est née l'idée d'un nouveau standard libre de droits. Intel avait dans son coin un autre format, l'UDI mais l'a abandonné au profit du DisplayPort qui était historiquement soutenu par ATI. Les taquins diront qu'Intel a abdiqué devant AMD, donc. Outre le fait d'être gratuit pour tous, DisplayPort dispose d'un tas d'avantages, à commencer par le fait d'être universel : il remplacera non seulement les câbles de nos écrans, mais aussi le câblage interne de nos portables.
C'est d'ailleurs une des nouveautés de la plate-forme Puma d'AMD dont on vous parle un peu plus loin.

Écrans réseaux

Ce qui rend DisplayPort attractif, c'est qu'il s'agit d'une véritable interface numérique dans le sens où ce sont des paquets de données qui transitent, un peu comme dans un câble réseau. Il peut y avoir jusqu'à 4 « destinataires », c'est-à-dire jusqu'à quatre écrans chaînés les uns aux autres (avec 48 bits par pixel, soit le support des futurs écrans à 16 bits par composante que l'on attend, un jour). On peut également utiliser ces canaux pour transmettre de l'audio, jusque dans les résolutions les plus extrêmes. Et comme si tout cela ne suffisait pas, dites-vous qu'il y a en prime un canal réservé aux transferts de données, par exemple pour effectuer un contrôle à distance des réglages de l'écran, ou plus simplement pour gérer une webcam intégrée sans devoir brancher de câble USB.

Et mon téléphone ?

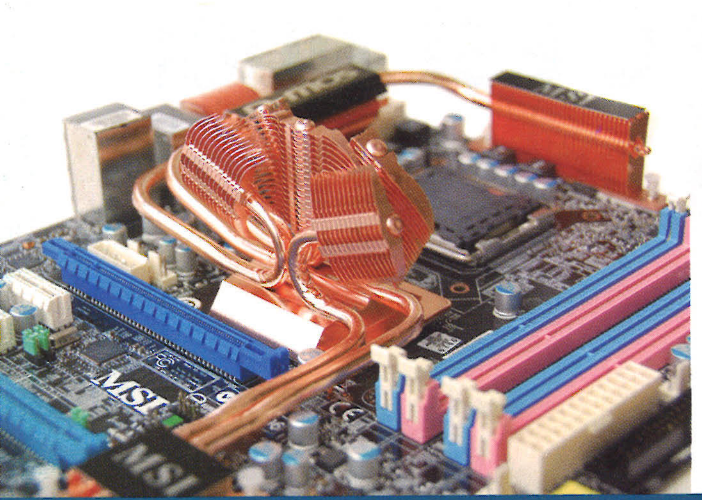
Pour convaincre les réfractaires au progrès, DisplayPort dispose de quelques tours dans son sac. Comme, par exemple, d'être compatible avec le DVI et le HDMI par le biais d'un simple adaptateur (du style des adaptateurs DVI vers VGA que l'on trouve dans nos boîtes de cartes 3D). L'argument ultime ? Le format est soutenu par VESA. Les mêmes qui produisaient ces magnifiques vieux ports VESA Local Bus, ancêtres de nos PCI, AGP et PCI Express !
Si ce n'est pas un appel du pied aux amateurs de choses anciennes, je ne sais pas ce que c'est...



Un gros tas de connecteurs pour disques sur la P5Q et, pour une fois, ils sont presque mieux rangés que d'habitude...

Asus P5Q **Deluxe** & MSI P4SD3 **Platinum**

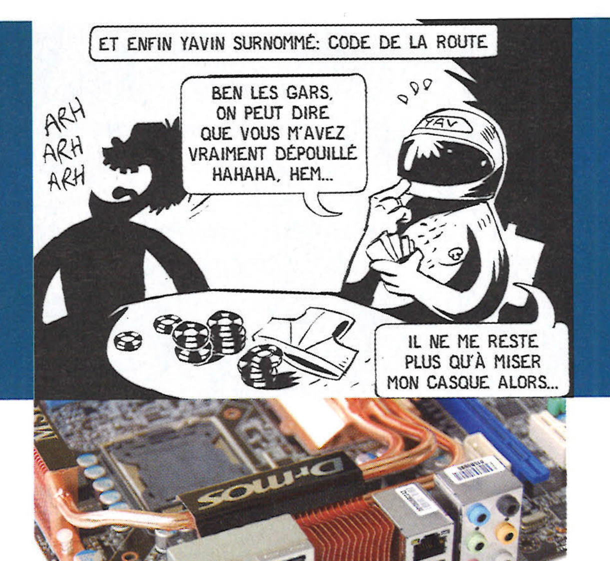
PLEURE, X48 !



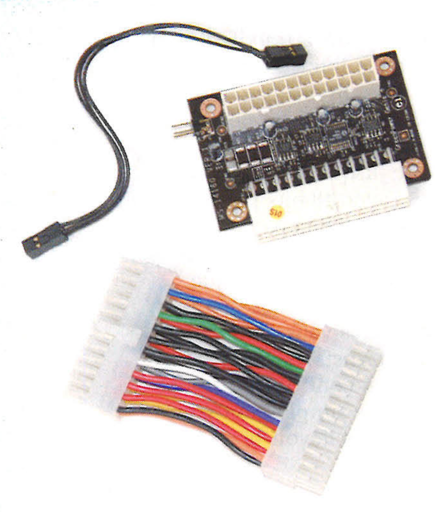
Un moteur deux temps ? Allez, Monsieur MSI, on peut faire mieux côté métaphores...

Il est des événements qui rythment nos vies. La ration bi-journalière de frites de Yavin qui nous indique qu'il est l'heure de manger par exemple. De mon côté, il y a l'arrivée matinale du livreur de colis, qui indique que je ne peux me recoucher que pour deux heures. Ça et l'arrivée de deux chipsets Intel par an.

C_Wiz



Le petit bouton permet de faire un Clear CMOS en façade arrière. Et je ne ferai pas de vanne sur ce que MSI pense de la stabilité de ses propres cartes, vous ne m'aurez pas !

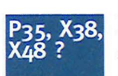


Le Green Power de MSI, c'est ça ! Ces petits bouts de câbles permettent de lire la consommation de la carte mère en temps réel.

Depuis la nuit des temps (2003 et les 865PE/975P), les chipsets Intel pour machines de joueurs se baladent par deux, tels des chevaliers Jedi : un maître et un apprenti, un haut de gamme et un quasi haut de gamme. On appelle cela de la segmentation marketing, il paraît, car à l'époque (2003) il s'agissait des mêmes puces (865PE/975P) avec juste une fonctionnalité mémoire en moins sur le premier (le PAT, pour ceux qui s'en souviennent, en hommage à Pat Gelsinger). Puces que les méchants Taïwanais avaient réactivées sur les 865PE, montrant à Intel qu'il faut un peu plus que du marketing pour créer une segmentation de ses produits.

J'ai rendez-vous à la piscine

O.K. ! Alors je vous épargne la longue et ennuyeuse histoire des chipsets Intel, mais sachez juste que dans la grande tradition, Intel aime sortir son chipset haut de gamme quelques mois avant de proposer la version « grand public ». C'est le cas aujourd'hui avec le P45, qui est la version abordable du X48, si l'on voulait résumer. Pour ceux qui se souviennent de l'histoire de ces six derniers mois, le X48 est le comble du chipset marketing puisqu'il s'agissait de la même puce que son prédécesseur, le X38. Même les constructeurs de cartes mère taïwanais, pourtant toujours contents d'un lancement de puces, s'étaient offusqués devant cette bêtise.



P35, X38, X48 ?

D'autant plus que de nos jours, le rôle du chipset est assez limité. On parle plus de choses comme le nombre de ports Serial ATA ou USB que de performances, en grande partie parce qu'il n'y a plus rien à gagner du côté du contrôleur mémoire. Ce qui était une source de compétition entre les constructeurs de chipsets est totalement passé de mode. Chez AMD, avec un contrôleur mémoire à l'intérieur du processeur, il est impossible de vendre un chipset sur l'axe des performances. Et comme Intel va se mettre aux contrôleurs mémoire intégrés avant la fin de l'année, le sujet des performances des chipsets sera définitivement enterré.
La grande question est donc de savoir ce qu'apporte le P45 face aux chipsets précédents. Commençons par rappeler la différence principale entre P35 et X38/X48 : les seconds gèrent le PCI Express 2.0. Serez-vous donc capable de deviner la nouveauté

```
CMOS Setup Utility - Copyright (C) 1985-2005, Amer
DIMM1 Memory SPD Information

DIMM1 Memory SPD Information
Memory Type:   DDR3 SDRAM
Max Bandwidth:DDR3-1066(533Mhz)
Manufacture:   Corsair
Part Number:   CM3X1024-1333C9
Serial Number:00
SDRAM Cycle Time:1.875ns(1CLK)
DRAM TCL:        13.125ns(7CLK)
DRAM TRCD:       13.125ns(7CLK)
DRAM TRP:        13.125ns(7CLK)
DRAM TRAS:       37.500ns(20CLK)
DRAM TRFC:       90.0ns(48CLK)
DRAM TWR:        15.0ns(8CLK)
DRAM TWTR:       7.500ns(4CLK)
DRAM TRRD:       7.500ns(4CLK)
DRAM TRTP:       7.500ns(4CLK)
```

Autre petite chose amusante dans le BIOS, MEMORY-Z (ils adorent piquer des idées à l'auteur de CPU-Z en ce moment, nos amis taïwanais...) permet de lire de manière compréhensible les timings mémoire de chaque barrette.

```
CMOS Setup Utility - Copyright (C) 1985-2005, Amer
Green Power

Energy Save              [Enabled]
CPU Phase Control        [Auto]
DDR Phase Control        [Auto]
NB Phase Control         [Auto]
----- GreenPower Genie -----

I3.3V                     3.600 A
I5V                       3.362 A
```

Le Green Power dans le BIOS, on remarque, en bas, la consommation en ampères. Le logiciel sous Windows (que l'on n'a pas trouvé sur le CD) permet de donner une consommation en watts. Ou alors vous reprenez vos cours de physique de seconde.

Et les chipsets ?

Si les cartes mère étaient rares au moment de notre bouclage, elles ne vont pas tarder à inonder les étals. À tout seigneur tout honneur, ce sont les chipsets Intel qui se tailleront la part du lion. Comme d'habitude, un modèle peu onéreux, le P965 et une version remaniée de l'i975X pour faire des cartes haut de gamme qui dépassent allègrement les 200 euros. L'avantage du P965 tiendra cependant dans son southbridge, plus récent (l'ICH8). Notre duo magique du monde de la 3D va également tenter de vendre ses chipsets. Nvidia proposera un nForce 5 identique à ce que l'on trouve pour les plates-formes AM2 tandis qu'ATI s'essaiera de nouveau au jeu des southbridges (qui ne lui réussit pas trop pour l'instant) avec un RD600. Des cartes qui miseront tout sur l'overclocking pour espérer se démarquer. On leur souhaite bien du courage pour les vendre.




```
CPU-Z
CPU | Cache | Mainboard | Memory | SPD | About
Motherboard
Manufacturer  ASUSTeK Computer INC.
Model         P5Q DELUXE            Rev 1.xx
Chipset       Intel    P45          Rev. 02
Southbridge   Intel    82801JR (ICH10R)
LPCIO         Winbond
BIOS
Brand         American Megatrends Inc.
Version       0204
Date          05/05/2008
Graphic Interface
Version       PCI-Express
Link Width    x16    Max. Supported  x16
Side Band
Version 1.45
CPU-Z                               OK
```

du P45 face au P35 ? Il gère le PCI Express 2.0 sur 16 lignes ? Avec la possibilité de passer en deux ports 8x pour le Crossfire ? Vous êtes décidément très forts. Il reste donc au X38 le maigre avantage de disposer de deux ports PCI Express 16x pleinement câblés. Une broutille en somme.

Vive le Q !

Il y a une autre nouveauté, que vous ne pouviez pas deviner : le southbridge. La partie du chipset qui gère les périphériques « lents » comme le son, l'USB et le réseau passe en version 10 au lieu de la version 9. Et ? Et rien, puisque, à part des technologies de réveil à distance, il n'y a rien à se mettre sous la dent. Toujours seulement 6 ports Serial ATA, par exemple, ce qui est un peu honteux tant c'est peu. Évidemment, on va trouver sur le marché un tas de cartes, nous en avons d'ailleurs reçu deux pour nos tests. La première, la P5Q Deluxe, vient de chez Asus. Une carte qui reste dans la lignée des P5B/P5K Deluxe en proposant la gestion de la DDR2 et un tas de trucs dont on ne se servira pas forcément. On notera au passage que l'Express Gate, ce mini Linux qui boote en quelques secondes et que l'on avait vu sur les cartes mère X38 du constructeur est désormais intégré aux P5Q, ce qui est une très bonne nouvelle. D'ailleurs, le logiciel a bien évolué, les problèmes de traduction sont partis et l'on trouve en plus de Firefox et Skype, deux nouvelles applications : Pidgin pour la messagerie instantanée, ainsi qu'un gestionnaire de photos. Ce que l'on apprécie également, c'est la gestion des périphériques USB, chose qui manquait cruellement jusque-là. On notera enfin qu'Asus ressuscite le concept du double BIOS, deux puces sont présentes, un peu comme chez Gigabyte. Amusant quand on sait qu'Asus s'est longtemps moqué de cette fonctionnalité (dont on a du mal à voir l'intérêt, pour tout vous dire).

MSI, sans le Q

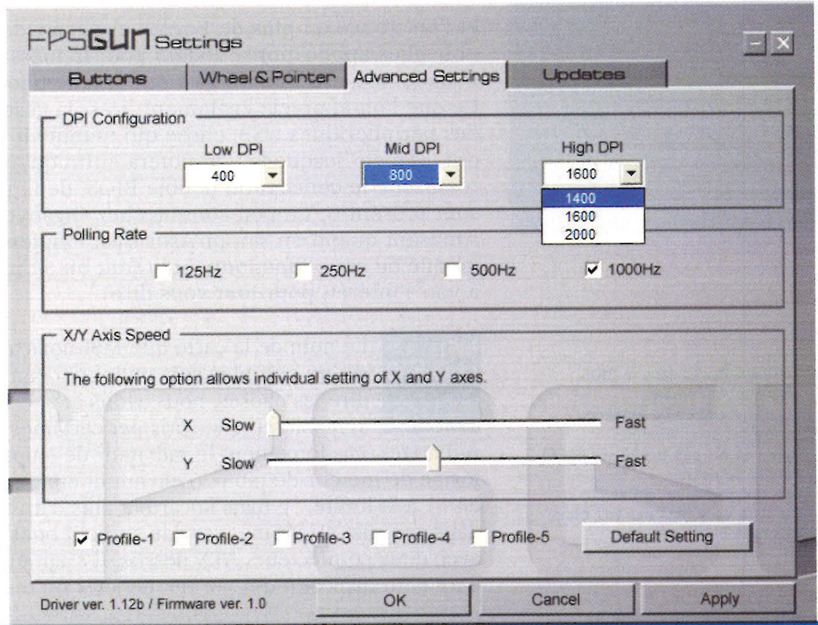
Le nom de la carte que MSI nous a envoyée est un peu plus conventionnel et autant dire les choses, nous avons été agréablement surpris par certaines initiatives. Pas forcément le radiateur de chipset en forme de moteur de moto, (cela aurait été un V18 de F1 à la limite...), mais la carte a plus d'un tour dans son sac. À commencer par un petit bout de PCB avec deux connecteurs ATX dessus. Il s'agit en fait d'un petit dispositif qui permet de jeter un œil à la consommation de l'alim en temps réel. D'habitude on n'aime pas trop les initiatives écologiques, mais comme il y a un vrai fond de mérite technique, on s'incline.
MSI pousse également quelque chose de très utile du côté des BIOS, ce n'est pas un double ou un quadruple BIOS, mais tout simplement une puce mémoire plus grande. Qui accueillera sous peu non plus un BIOS, mais un EFI. Le nouveau format de BIOS que l'on nous promet depuis 10 ans (je n'exagère même pas) et qui permettra des choses folles comme une interface graphique (à la souris !), des services (réseau, etc. !), un shell et des drivers que le BIOS peut passer au système d'exploitation (pour proposer un service minimum). Globalement, et même si la carte que nous avons reçue était un peu « jeune », nous sommes assez impressionnés par les idées de MSI et nous ne manquerons pas de vous reparler de leur EFI dès que nous en aurons reçu une version.

La der des ders

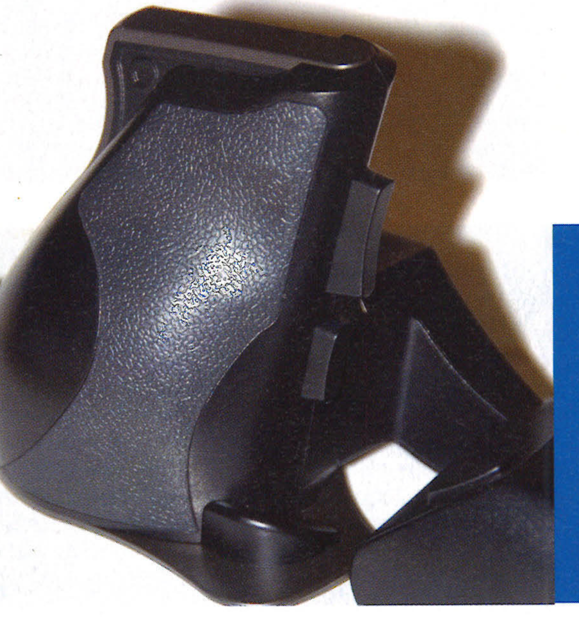
Vous le voyez, le dernier des chipsets de chez Intel avant Nehalem ne brille pas par ses nouveautés (même s'il apporte le PCI Express 2.0) mais plus par l'inventivité des cartes mère qui sont proposées avec. Sachant qu'elles vont remplacer les cartes en P35, ces cartes mère en P45 nous font saliver pour une fraction du prix des cartes en X38/X48.

Zalman FPS Gun FG-1000

Pistolet rongeur de poignet



On peut faire varier le mode rapide entre 1400 et 2000 dpi, pratique.



Mon institutrice de CE2 aimait à répéter qu'à méchant ouvrier, point de bon outil. Lorsque j'ai compris ce qu'elle sous-entendait, il y a peu, j'ai décidé d'aller la tuer* à coups de souris. Ça m'a pris quelques heures, et la vraie question, c'est de savoir si j'aurais été plus vite avec un FPS Gun de Zalman.

C_Wiz

Quand on n'y est plus habitué, le fil peut un peu gêner dans les mouvements où l'on bascule le poignet.

Utiliser une souris pour simuler une arme est, à la base, un concept un peu farfelu. C'est pourtant celui qui anime les FPS depuis un paquet d'années. Et peut-être que, dans quelques années, la guerre se fera à coups de souris et d'écran, mais pour l'instant nos jeux de tirs à la première personne simulent des guerres classiques où l'on tue des gens (méchants) à coups d'armes à peu près conventionnelles (elles ont en commun une gâchette, généralement).

Pistolaid

Autant dire les choses, même un amateur de paintball trouvera l'esthétique du FPS Gun ratée. Car contrairement à ce que l'on pourrait penser, il s'agit bel et bien d'une souris qui ressemble plus ou moins à un pistolet inversé. La grande base glisse comme une souris tandis que l'on retrouve un grip qui permet de prendre l'objet en main. Deux doigts tombent directement sur des gâchettes et l'on peut dire que, globalement, on a un peu plus l'impression de tenir un pistolet qu'une souris. Ce qui peut être un progrès pour le côté immersif des FPS.

Hold your fire!

La prise en main sous Windows est pour le moins particulière puisque l'on ne sait pas trop comment s'y prendre au début. Le socle du FPS Gun est long de 17 cm, une taille honorable mais un peu trop imposante pour une souris. Pour le déplacement d'avant en arrière, cela ne pose pas de problème, mais de gauche à droite c'est une autre histoire. Le truc, c'est qu'il ne faut pas le déplacer de gauche à droite. En effet, le capteur est placé sur l'avant du socle et pour tourner, il suffit de tourner son poignet sur le grip, un peu comme si l'on orientait un pistolet pour viser. On a un peu de mal à prendre le coup, mais au bout d'une heure, le geste est assez instinctif. On se doit d'ailleurs de mettre en garde ceux qui ont souvent mal aux tendons à force de tenir une souris, le geste du poignet nécessaire à l'usage du FPS Gun ne va pas arranger les choses pour eux.

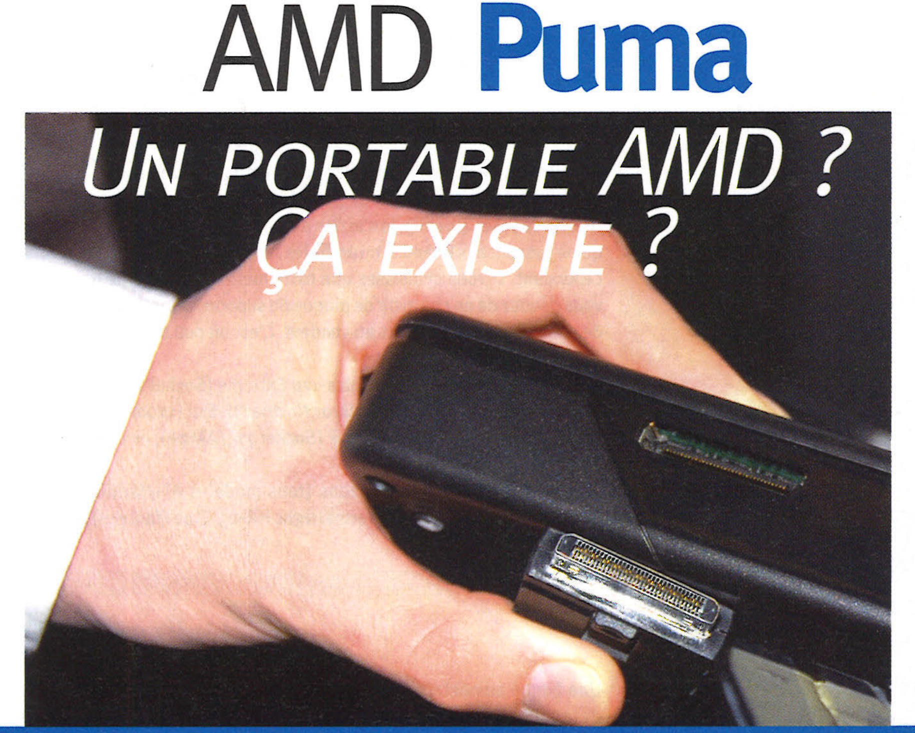
Le frag, c'est la vie

Côté ergonomie, on retrouve la molette (cliquable pour simuler le bouton 3) et les boutons précédent/suivant sous le pouce (une bonne combinaison) Un bouton présent sur le socle permet de choisir la sensibilité de la souris que l'on peut changer à la volée. Un classique, même si on notera qu'on passe par trois états successifs que l'on peut repérer par la couleur de la molette (violet pour lent, bleu pour normal et rouge pour rapide). À condition d'avoir un très petit pouce, sinon on ne voit effectivement rien. Malgré tout, il y a un petit côté amusant à jouer au FPS Gun et si la prise en main peut sembler un peu délicate au début, les amateurs d'armes à feu trouveront certainement un plaisir dans la prise en main qu'apporte l'objet. Ne comptez cependant pas remplacer votre souris actuelle : même si Windows mériterait parfois quelques tirs de balle, le FPS Gun propose une ergonomie trop fatigante pour de longues heures d'Internet.

**Aucune institutrice de CE2, ni d'autre classe, n'a été tuée pour la réalisation de cet article. Merci au magasin Nicolas et Fils pour le prêt du produit.*

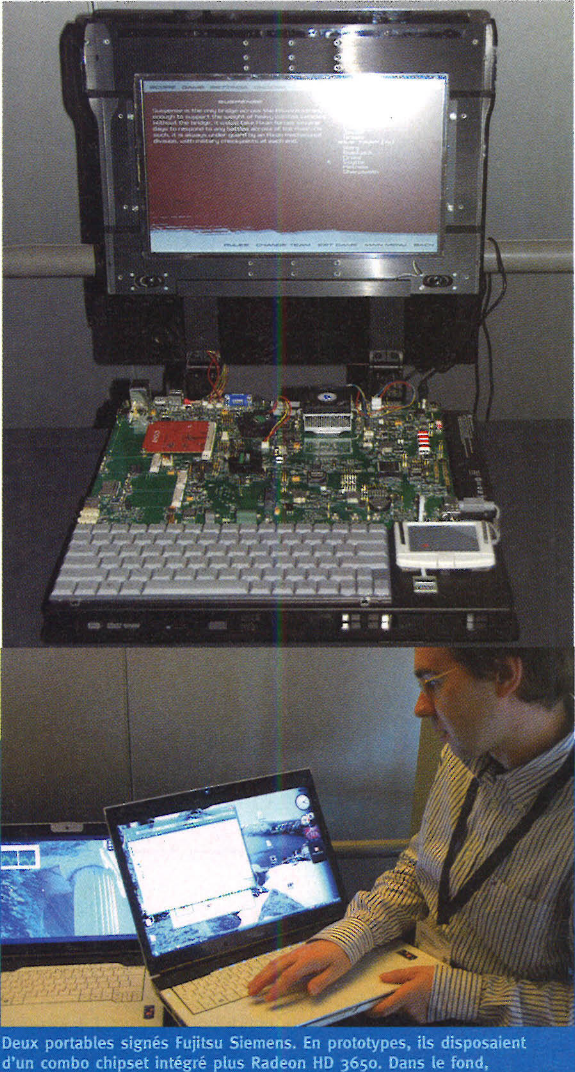
AMD Puma

Un portable AMD ? Ça existe ?



Un exemple de boîtier externe et du câble qui l'accompagne. Pour ce prototype, il y avait une Radeon HD 3850 mais toutes les cartes sont envisageables, y compris les solutions Crossfire.

« Dites, les gars, vous le trouvez pas un peu gros votre portable, là ? Comment ça, c'est un kit de développement ? »



Deux portables signés Fujitsu Siemens. En prototypes, ils disposaient d'un combo chipset intégré plus Radeon HD 3650. Dans le fond, la machine lit un Blu-ray sur son chipset intégré. Pas mal.

Le monde de l'informatique est parfois cruel. Prenez le marché des portables : à voir des Centrino partout, on en oublierait presque qu'AMD propose, lui aussi, ses plates-formes. Elles n'étaient pas toutes convaincantes, mais la nouvelle a quelques atouts dans son sac, y compris pour les joueurs.

C_Wiz

Une des idées derrière le rachat d'ATI par AMD était de proposer des plates-formes complètes. Un concept qui marche assez bien pour les portables, l'idée étant pour AMD de fournir le processeur, le chipset et éventuellement une carte graphique. Tout ça porte un nom de félin, Puma, nom de code déjà utilisé par Apple pour son Mac OS X 10.1. Il faut croire que c'est hype. Au cœur de Puma, il y a Griffin, un processeur qui n'a vraiment pas envie d'aller combattre avec les Core 2 Duo. Il s'agit d'une puce double cœur dont le point le plus important est qu'elle dispose de trois plans d'alimentation séparés. En clair, on peut couper totalement un cœur ou les deux (le troisième plan gère le contrôleur mémoire intégré). AMD n'ayant pas voulu nous parler des fréquences de la puce, nous resterons prudents.

Au-delà du réel

Ce qui nous intéresse le plus, pour tout vous dire, c'est ce que l'on trouve du côté de la 3D. AMD s'est rendu compte de ce que l'on vous répète depuis un bout de temps : les portables ne sont pas exactement faits pour jouer. Au mieux, on trouve des portables avec de bonnes cartes 3D et des écrans à la résolution suffisamment faible pour avoir une bonne expérience, mais en contrepartie, on dispose d'une autonomie proche de zéro. À l'opposé, on a des portables très transportables, mais dont la puce graphique intégrée peine sous le flipper intégré à Vista. À défaut d'une solution miracle, AMD nous en propose deux pas trop mauvaises.

Deux puces, sinon rien

Première bonne idée : coupler un chipset graphique intégré à une carte 3D interne « haut de gamme ». Et passer de l'une à l'autre dynamiquement, sans avoir à rebooter. C'est ce que propose Puma dont le chipset de base équivaut à une Radeon 2400 Pro : passer de l'un à l'autre requiert quelques secondes, le temps de recharger l'interface Aero de Vista. Le fonctionnement est aussi simple que le concept du Speedstep pour les processeurs, et l'on peut, bien entendu, forcer la grosse carte 3D sur batterie, si besoin.

Dehors, la carte

La seconde bonne idée tient dans un vieux concept, celui de la base externe. AMD va proposer, sur plusieurs de ses machines, un connecteur externe qui est en réalité un port PCI Express 2.0 8x. Sur ce port vient se brancher un boîtier externe qui va contenir une vraie carte 3D de bureau, au hasard, une 3870 dans la démo que l'on nous a faite. Asus avait aussi tenté de proposer quelque chose de similaire, mais il y avait un défaut : la chose n'utilisait qu'un port PCI Express 1x, limitant la bande passante. La solution d'AMD est techniquement plus intelligente et ne nécessite pas forcément d'écran externe puisque le boîtier peut piloter directement l'écran du portable. Les prototypes que nous avons vu tourner étaient plutôt du genre encourageant. AMD s'est décidé à utiliser ce qu'ATI proposait de mieux. Nous reviendrons le mois prochain sur un test complet de cette plate-forme face à la nouvelle offre Centrino « Montevina » d'Intel.

top HARD

Vous sentez ce petit parfum de fraîcheur? Non? Allez, faites un effort. Concentrez-vous et réessayez. Ça y est? Non! Vous n'avez pas rêvé, c'est l'immanquable odeur de la carte graphique haut de gamme en gestation. Autant être clair: n'achetez pas tout de suite!

C_WIZ

Le moniteur

En tant qu'ardent défenseur des moniteurs 30 pouces, je ne peux que vous conseiller d'aller voir du côté des 2416W d'Acer et des PLE2403WS d'Iiyama. Ils n'ont que 24 pouces de diagonale, mais vous aurez au moins une demi-classe quand vos amis viendront chez vous. Des écrans parfaits pour ceux qui ne vont pas faire que jouer. Pour les pointilleux du pixel, mieux vaut aller regarder du côté des 22 pouces de la config 3. Sinon, je confirme, acheter un 24 pouces vous donnera envie d'acheter un 30 pouces dans l'année. Moi, je n'y croyais pas. Mon banquier non plus d'ailleurs.

Config 1 : 19 pouces LCD Samsung 931BW (16/10ᵉ), environ 190 euros TTC ou 19 pouces LCD Viewsonic VA1912W-4 (16/10ᵉ), environ 170 euros TTC.
Config 2 : 20 pouces LCD BenQ FP202w (8 ms, 16/10ᵉ), environ 199 euros TTC ou 20 pouces LCD Viewsonic 2030 WM (5 ms, 16/10ᵉ), environ 240 euros TTC.
Config 3 : 22 pouces LCD Viewsonic 2255WM (5 ms 16/10ᵉ), environ 300 euros TTC, ou 22 pouces LCD Samsung 2232BW (2 ms, 16/10ᵉ), environ 260 euros TTC.

Le processeur

Il est là, dans le top. Le Phenom B3 est désormais digne d'y figurer. Il n'a pas exactement le meilleur rapport qualité/prix face à l'offre d'Intel et sa fréquence est un peu limitée. Ça n'est pas non plus un foudre d'overclocking. En clair, ce n'est clairement pas notre premier choix, mais le Phenom B3 est un choix possible. On appelle ça un progrès net.

Config 1: AMD Phenom X3 8750 (2,4 GHz/Socket AM2+), 150 euros TTC environ ou Intel Core 2 Duo E4500 (2,0 GHz/FSB 800/Socket 775), 110 euros environ.
Config 2: AMD Phenom X4 9750 (2,4 GHz/Socket AM2+) 180 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E8400 (3,00 GHz/FSB 1333/Socket 775), 180 euros TTC environ.
Config 3: AMD Phenom X4 9850 (2,5 GHz/Socket AM2) 200 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E8500 (3,16 GHz/FSB 1333/Socket 775), 250 euros TTC environ.

Le refroidissement

Avec un peu de chance, vous avez lu cette rubrique de gauche à droite et vous avez donc été percuté de plein fouet par notre teasing par le côté (brevet déposé). Du coup, je n'ai rien à ajouter sur cette rubrique. Si ce n'est qu'en passant aux Phenom, on unifie les radiateurs processeurs. Attention, cependant, si vous choisissez une carte mère AMD d'entrée de gamme, vous risquez de ne pas avoir de plaque de support en métal à l'arrière. Pas de panique, vos revendeurs en vendent. C'est un peu leur métier.

Processeurs: Thermalright Ultra-120 Extreme (Socket 775/AM2+), environ 50 euros TTC + Ventilateur Noctua NF-S12 (120mm), environ 18 euros TTC ou Noctua NH-U12P (Socket 775/AM2+), environ 60 euros TTC.
Carte graphique: Zalman VF1000 (tous modèles ATI/Nvidia), environ 40 euros TTC ou Thermalright HR-03 Plus (fanless), environ 45 euros TTC.

L'alimentation

Une bonne alimentation est essentielle. Ne manger que de la soupe et de la salade, ça n'est pas bon du tout pour votre estomac. Ou l'odeur dans vos toilettes. Alors qu'une bonne pizza au chori... Pardon? Les alimentations pour PC? C'est facile, 400 watts mini, 500 si vous avez investi dans des choses inavouables à votre banquier. Ou à vos amis. D'ailleurs si vous avez acheté une 9800 GX2, je vous interdis de lire la fin de ce top.

Config 1: Fortron ATX FSP400-60GLN (400 W), environ 60 euros TTC.
Configs 2 et 3: Seasonic S12-500HT (500 W), environ 110 euros TTC.

La carte vidéo

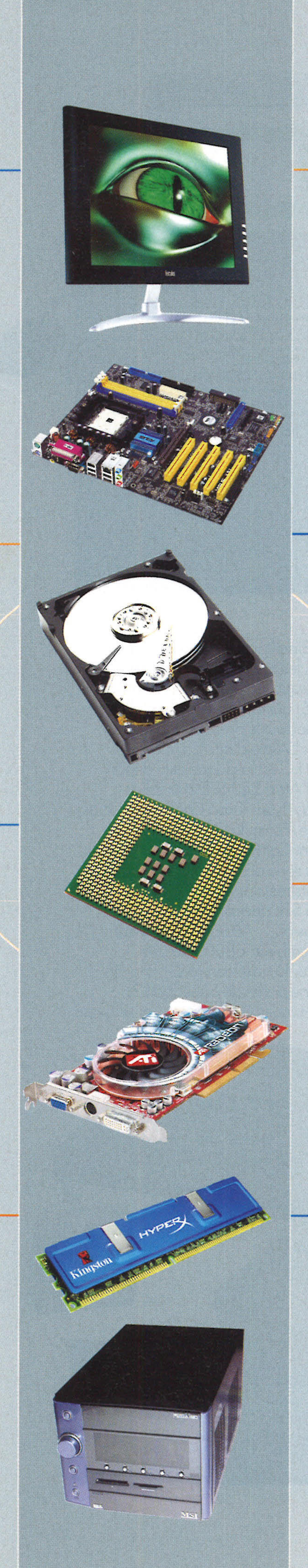
C'est fini, on n'achète plus de cartes 3D. Nvidia va bientôt sortir ses nouvelles GT 280 et GT 260 tandis qu'AMD va dévoiler ses 4850 et 4870. Donc interdiction d'acheter quoi que ce soit ce mois-ci: même si vous ne voulez pas de ces futurs « haut de gamme » (permettez-nous de relativiser le propos à l'avance), ils auront au strict minimum le mérite de provoquer des déstockages en masse sur les produits plus abordables.

Confia 1: ATI Radeon X1950 Pro 256 Mo (PCI Express), environ 90 euros TTC, Nvidia GeForce 9600 GT 512 Mo (PCI Express), environ 170 euros TTC.
Config 2: ATI Radeon HD 3850 256 Mo (PCI Express), environ 140 euros TTC, Nvidia GeForce 8800 GT (PCI Express) 512 Mo, environ 200 euros TTC.
Config 3: ATI Radeon HD 3870 512 Mo (PCI Express), environ 180 euros TTC, Nvidia GeForce 8800 GTS 512 Mo (PCI Express), environ 250 euros TTC.

Le lecteur/graveur de DVD

C'est la fête. Cent trente euros pour un combo graveur de DVD/lecteur Blu-ray, avouez que c'est la classe internationale. Vous pourrez ainsi, comme James Bond, vous poser devant une caméra quelques secondes, devant un disque à la raie bleue avant d'aller retaper des méchants. Ou plus simplement, regarder des films. C'est moins fatiguant quand l'été est chaud. N'oubliez cependant pas la limonade et PowerDVD 8. Sans quoi, ça ne servira à rien.

Configs 1 et 2: Graveur de DVD+/-RW 18X double couche Nec AD-7170S (Serial ATA), environ 30 euros TTC.
Config 3: Combo Graveur DVD+/-RW 12X et Lecteur Blu-ray Pioneer BDC-202 BK (Serial ATA), environ 130 euros TTC.



La carte mère

J'entends dire, ici ou là, qu'il y aurait un test du remplaçant du P35 dans ce magazine. Parlez en à Tuttle, depuis qu'on l'a vu ne manger que des salades le midi, il se murmure dans la rédaction qu'il est né d'un croisement génétique avec une tortue. Ou d'un escargot. C'est ça le problème avec les rumeurs, elles ne sont jamais d'accord entre elles...

Config 1 : Gigabyte MA78GM S2H (AMD 780G/Socket AM2+), environ 80 euros TTC ou Gigabyte GA-P35-DS3 (Intel P965/Socket 775), environ 85 euros.
Config 2 : MSI K9A2 Platinum (AMD 790 FX / Socket AM2+), environ 130 euros TTC ou Asus P5K (Intel P35 / Socket 775), environ 90 euros.
Config 3 : M3A32-MVP Deluxe (AMD 790 FX / Socket AM2+), environ 160 euros TTC ou Asus P5E (Intel X38 / Socket 775), environ 160 euros, ou Asus.



Le disque dur

Je vous parlais le mois dernier des offres sur les disques durs de chez Samsung. Ceux qui vous vaudront du pain trop cuit chez votre boulangère, le prix à payer pour avoir droit à 500 Go en SATA II avec 16 Mo de cache pour seulement 59 euros. 8 de moins que le mois dernier, on aura tendance à vous les déconseiller avec les chipsets P35 de chez Asus par contre, certains modèles ont droit à quelques incompatibilités. Pour ce prix, on ne peut pas tout avoir. Et sinon 32 Mo de cache chez Seagate. Miam.

Config 1 : 300 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 70 euros TTC.
Config 2 : 400 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 32 Mo), environ 80 euros TTC.
Config 3 : 500 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 32 Mo), environ 90 euros TTC.



Le routeur WiFi

C'est difficile de trouver des choses intéressantes à vous raconter sur le Thermalright Ultra 120 Extreme. Parce qu'on a déjà un peu tout dit. À commencer par le fait qu'il s'agit du roi du refroidissement et que comme on aime bien Noctua aussi, on vous conseille d'y coller un ventilateur NF-P12-1300 si vous voulez jouer à l'overclocking, ou plus simplement un NF-S12 à 800 tours pour les gens normaux. Le routeur WiFi ? Ha ! Mais, ma bonne dame, on appelle ça un teasing par le côté.

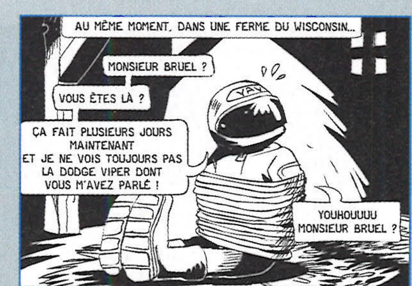
- Netgear WNR854T (routeur Cable/ADSL, Gigabit, WiFi 802.11n) : environ 140 euros.
- Linksys WAG354G (modem routeur ADSL2+, WiFi 802.11g) : environ 70 euros ou Netgear DG834N (modem routeur ADSL2+, 10/100, WiFi 802.11n) : environ 160 euros.



La RAM

La DDR3 continue de se porter convenablement dans le top puisque les prix sont toujours aux alentours de 100 euros pour 2 Go. C'est plus cher que 4 Go de DDR2, mais très franchement votre carte mère le vaut bien (arrêtez de penser à vous !). Bien sûr, il faudra faire attention à sa carte mère, chez Asus il s'agit des P5K3 et P5E3, pour les autres constructeurs, on vous laissera deviner comment ça marche. Corsair et OCZ en tête, même s'il ne faut pas oublier les autres (vraies) marques.

Configs 1 et 2 : 4 Go de DDR2-SDRAM PC6400 (2 x 2 Go, 800 MHz, CAS 5), environ 80 euros TTC.
Config 3 : 2 Go de DDR3-SDRAM PC10800 (2 x 1 Go, 1333 MHz, CAS 9), environ 100 euros TTC.

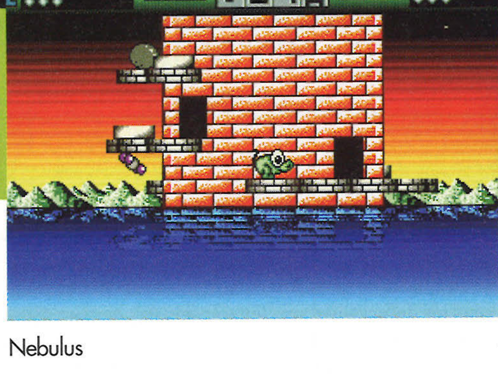


ITINÉRAIRES D'ENFANTS GÂTÉS

Un Atari 520 STE

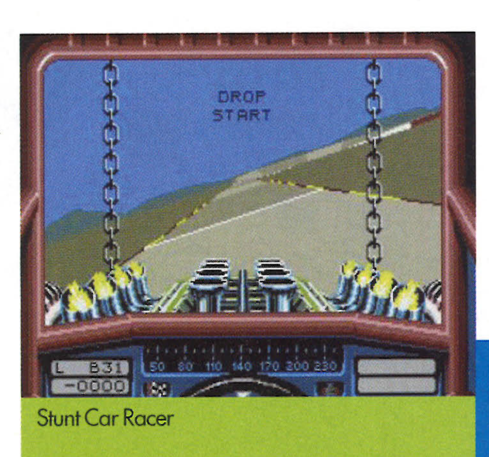


L'aigle d'or



Nebulus

Il est assez marrant de constater que l'être humain aime tant se raccrocher à ses souvenirs. À croire qu'effectivement, comme on a coutume de le répéter parfois, finalement, c'était mieux « avant » ! Noël 1980, mon frère aîné, un « vieux » de 22 ans alors, se fait plaisir et achète une boîte grise bien curieuse : un Philips Videopac C52. Il ne tarde pas à trôner fièrement devant la télé couleur de l'époque… Mais qu'est-ce que c'est que ce truc qui fait du bruit, qui affiche des carrés plus ou moins colorés et qui semble se piloter avec une boîte munie d'un manche et d'un gros bouton ? Encore une lubie du frangin qui ne sait plus quoi s'offrir pour épater la galerie ! Vraiment, je ne vois pas l'avenir d'un truc pareil… Quoique… La cartouche marquée d'un numéro 1 avec une sorte de jeu de voitures me plaît bien… Et puis, ce n'est pas pour me vanter, mais je suis quand même bien meilleur que mes frangins ! De fil en aiguille, de cartouche en cartouche, se présente, un jour de 1982, une cartouche un peu spéciale avec un manuel long comme un jour sans pain. J'y apprends qu'on peut faire soi-même ses programmes…
Mais c'est quoi un programme ?
Bon sang ! On peut faire SES jeux !
Je me mets la tâche…
Purée, trop compliqué cet « assembleur » !
C'est plus une console de jeux, ça !



Stunt Car Racer

Potion magique

Mon salut viendra finalement encore une fois de Noël, en 1983. J'ai quasiment 10 ans cette fois et cette jolie boîte noire estampillée « Philips VG5000 » va sonner le glas de mes rêves de devenir policier ou pompier comme tout petit garçon exemplaire… Un BASIC Microsoft (déjà !), enfin un truc simple ! Des revues informatiques qui pullulent à l'époque avec des tonnes de listings, en veux-tu, en voilà et cette fois, ma voie est tracée : je serai développeur ! Bref, j'accapare la machine et j'y passe déjà trop de temps… Simultanément, les graphismes s'améliorent, les bruits deviennent des musiques lorsque je passe par le Thomson TO9 en 1986, qui me laissera d'excellents souvenirs et surtout le premier jeu qui va me marquer : L'Aigle d'or ! Ça, c'était de l'aventure ! C'est la claque et le départ définitif vers l'Atari 520 STE et la folie joueuse ! Lotus Esprit Turbo Challenge, Gods, Chaos Engine, Formula One Grand Prix, Xenon 2, Stunt Car Racer, Kick Off, Nebulus, Lemmings, la série des Pinballs, etc. Tiens… Je vais ressortir mon VG5000 ou mon Atari STE qui trônent sous mon bureau au cas où… Allez, ce sera l'Atari, je laisse l'assembleur 68000 de côté (même si, celui-là, je le connais !) et je me lance dans une partie de Speedball 2…

HUGUES DEFORTESCU (UN LECTEUR)



PHILIPS VIDEOPAC

Chaque mois, un acteur de l'industrie, un membre de l'équipe ou un lecteur raconte comment sa passion du jeu est née. C'est votre tour, allongez-vous donc sur ce divan et racontez-nous votre histoire. On veut la connaître (et comme c'est la première, c'est moi qui m'y colle, na !).
courrier@joystick.fr

ET POKE ET PEEK

Quand on y pense, 38 francs pour un magazine de jeux vidéo, en 1998, c'était tout simplement énorme : 5,80 euros. C'est même (beaucoup) plus cher que le Joystick actuel si on tient compte du jeu complet offert tous les mois. Vous vous rendez compte ?

Quelle belle couv' dites donc, Grand Prix Legends. Un titre culte qui allait marquer au fer rouge les esprits de milliers de joueurs. Fishbone ne s'y trompe pas et lui colle 93 % dans un test enthousiaste à vous donner envie de courir à la boutique la plus proche pour claquer l'argent de vos parents (ben, oui, à l'époque...). Race Driver Grid (en test dans ce numéro) ne connaîtra peut-être pas le même destin, mais ces deux jeux nous rapprochent et nous rappellent que les tests soi-disant objectifs n'existent pas. Nous, testeurs, fonctionnons au coup de cœur avec nos goûts, nos sensibilités, nos envies. À vous, lecteurs, de déterminer dans nos textes si nos arguments vous semblent pertinents. En l'occurrence, pour moi, celui de Fish l'était, alors qu'il ne l'était probablement pas pour la majorité du lectorat de Joystick, peu enclin à passer des heures et des heures à mémoriser des circuits et à apprendre à tenir une savonnette en piste. Autre qualité de ce test, la présentation de captures en diverses résolutions et niveaux de détails, un truc qui s'est un peu perdu et qu'on s'est promis de réintroduire tout bientôt. Rien que pour vos yeux.



En voilà un qui marquera les esprits...

L'ÉVIDENCE MÊME

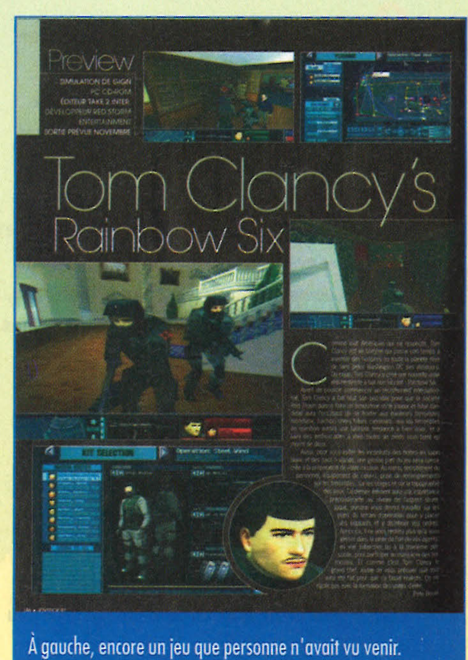
La bêta d'Half-Life confirme ce dont je vous parlais le mois passé. La rédac ne l'avait vraiment pas vu venir, celui-là. Mais à partir du moment où ils mettent leurs petites mimines pour la première fois sur le jeu... hou, là, là, quelle découverte. Et quel enthousiasme, encore une fois. Là aussi, en comparaison, le Joystick actuel manque parfois de ces étincelles brillantes dans les yeux, capables de faire rêver le lecteur. On n'est pas là pour vous bassiner avec de l'analyse approfondie alors qu'on parle d'un divertissement ! Mais je feuillette ce numéro et, au rayon preview, je dénombre encore, comme le mois dernier, un nombre hallucinant de jeux de bagnoles. Le mois même où sont également testés Colin McRae Rally et Need for Speed 3 (injustement sous-notés, mais, bon...) ! Powerslide, Grand Touring, Off Road 2 et Test Drive 5.
Qu'on ne vienne pas me dire que les joueurs PC n'ont jamais été accros aux jeux de courses !
Et si les ventes étaient si mauvaises qu'on le prétend parfois, pourquoi en avoir sorti autant ?

YAVIN





Dix ans plus tard, on en parle encore.



À gauche, encore un jeu que personne n'avait vu venir.



69 % à ce très bon jeu ? Quelle drôle d'idée.

PAR CYD

Lexique

Ensemble de mots que personne ne saisit et dont le sens devient clair grâce à un assemblage de termes qui sont, eux, complètement limpides. Vous comprenez?

ADD-ON : Extension apportant du nouveau contenu pour un titre.

BOT : Abréviation de « robot » qui indique les personnages au quotient intellectuel à deux chiffres dirigés par l'ordinateur. Voir aussi PNJ.

CAPTURE THE FLAG : Mode de jeu dans lequel les deux équipes opposées doivent ramener le drapeau adverse dans leur camp pour marquer un point.
CASUAL GAMER : Joueur occasionnel qui s'éclate sur des jeux de temps à autre. Terme trop souvent utilisé de manière « insultante » pour indiquer un joueur nul.
COMBO : Terme indiquant une séquence de plusieurs mouvements formant un enchaînement d'actions.

DEATHMATCH : Mode multijoueur chacun pour sa tronche dans lequel il faut abattre tous ces adversaires.
DPS : Dégâts Par Seconde. Terme souvent utilisé dans les jeux de rôle online. Plus votre DPS est élevé, plus les femmes seront à vos pieds et crieront votre nom.

ESPORT : Electronic Sport. Désigne le côté compétition professionnelle de jeux vidéo.

FFA : Free for All. Autre manière de désigner le mode Deathmatch.
FPS : First Person Shooter. Terme désignant les jeux de tir en vue à la première personne comme Quake ou Half-life.

GAMEPLAY : Terme signifiant la prise en main et la jouabilité d'un titre.
GAME MECHANICS : Les mécaniques de jeu sont un regroupement de règles offrant un jeu plaisant et intéressant.
GEEK/GEEKETTE : Personne souvent introvertie qui se nourrit de malbouffe, qui reste scotchée devant un ordinateur et qui est fan de gadgets souvent inutiles. Pour votre entourage, choisissez plutôt : personne accro aux nouvelles technologies, ça sonne mieux.
GRIND, GRINDING : Termes utilisés dans les MMO pour signifier qu'on gagne des points d'expérience et des niveaux pour son personnage en tuant des créatures en boucle pendant des heures, semaines ou mois.

HACK AND SLASH : Genre de jeu dans lequel on incarne un personnage avec peu de matière grise et beaucoup de muscles prêt à taper sur des monstres durant des heures : Diablo, Titan Quest, Hellgate...
HUD : Head Up Display. Il s'agit de l'interface affichant des informations indispensables comme la santé de votre personnage, son nombre de munitions... Les infos à regarder du coin de l'œil pour éviter d'être en train de recharger au moment où un ennemi vous tombe dessus.

I.A. : Intelligence Artificielle. Qualité d'adaptation et degré d'intelligence des Bots et PNJ.

JCJ : Joueurs contre Joueurs. Voir PvP.
JDR : Jeu de rôle comme The Witcher, Oblivion, Neverwinter Nights... Voir également RPG.

LEVEL DESIGNER : Personne qui crée et agence les environnements pour qu'ils collent parfaitement au gameplay et qu'ils soient le plus plaisant possible.

MANA : Indique les points de magie d'un personnage.
MAP : Le terme Map (carte) est principalement utilisé pour indiquer un environnement choisi par des joueurs lors d'affrontements dans un FPS ou RTS.
MMORPG : Massively Multiplayer Online Role Playing Game ou jeu massivement multijoueur. Indique un univers persistant dans lequel des milliers de joueurs évoluent. World of Warcraft, Lineage II... L'abréviation MMO est la plus répandue.
MOD : Indique une modification d'un titre pour en faire un nouveau. Ce sont principalement des fans qui utilisent les kits de développement (voir SDK) pour créer leur propre jeu. Quand le jeu créé est complètement différent de l'original, on appelle ça une Total Conversion.

NEWBIE : Abréviation de New Beginner. Désigne un joueur débutant. Souvent utilisé de manière péjorative. Sale noob, va!

PATHFINDING : Capacité d'un PNJ à se diriger efficacement d'un point A à un point B en évitant de se manger un mur ou de se noyer dans la rivière.
PING : Mesure le temps de réponse entre le client et le serveur pour les jeux online. Plus le Ping est élevé, plus vous aurez de lag. Tant que personne ne vous traite de HPB (High Ping Bastard), tout va bien.
PNJ : Personnage non Joueur. Personnage incarné par l'ordinateur. La version anglaise NPC (No Playable Character) est également souvent utilisée.
PVE : Player versus Environment. Phase de jeu où les joueurs affrontent des créatures contrôlées par l'ordinateur.
PVP : Player versus Player. Phase de jeu dans lequel les joueurs s'affrontent. Voir également JcJ.

QUICK TIME EVENT : Il s'agit d'une méthode de gameplay qui permet, après avoir appuyé sur la touche adéquate, de voir une séquence mettant en scène le personnage du jeu dans une action prévue pour être jouée à un moment bien défini. Shenmue, produit par Yu Suzuki chez Sega, est le titre reconnu comme avoir instauré ce nouveau type de gameplay. Même si on peut dire que Dragon's Lair en faisait presque autant à son époque (1983)...

RPG : Role Playing Game. Voir JdR.
RTS : Real Time Strategy. Voir STR.
RUSH : Tactique qui implique d'attaquer très rapidement son adversaire. Utilisée principalement dans les RTS.

SDK : Software Development Kit. Outils permettant aux développeurs de créer des applications.
SKILL : Signifie compétence. Terme utilisé pour désigner les pouvoirs d'un personnage ou l'habileté d'un joueur. Un joueur qui a du skill est un bon joueur.
SPAWN : Indique l'action de renaître. Lorsque votre personnage re-spawn, il réapparaît à un point précis.
STAND ALONE : Désigne une extension/add-on d'un jeu qui peut être installé et joué sans le titre d'origine.
STR : Stratégie Temps Réel comme StarCraft, Age of Empires ou Command & Conquer.

TPS : Télévision par Satellite ou plutôt dans notre cas Third Person Shooter. Jeux de tir à la troisième personne comme GTA, Gears of War...

WOOT : Terme utilisé par la communauté des joueurs en ligne pour montrer leur satisfaction. Selon les uns il s'agit d'un acronyme pour dire : « We Owned the Other Team » pour d'autres ça voudrait dire : « Wow, loot ».

XP : Acronyme utilisé pour désigner les points d'expérience.

Lexique



VIDÉOS
TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 706 222
+VIDÉOS: VBEAN VDELIRE... au 81122 (VMOTO au 81122)
+900 VIDÉOS: VIDEOS au 81122
381 960 Ferrari Enzo en démonstration!
381 961 Mr Bean: Coincé dans votre mobile!
381 962 K2000: KITT vs. KROTT
381 963 Tuning et jolies filles!
381 964 Teddy l'ours tueur!
381 965 Âge de glace 2: Extrait 2
381 966 Manga: Bleach
381 967 Mr Bean: Galère aux WC!
381 968 Mr Bean: La compil' des grimaces!
BRUITAGES MP3
TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 706 222
+BRUITAGES: BANIMAUX BHORREUR BBEBES BSLAM... au 81122
+800 BRUITAGES: BRUITAGES au 81122
NOUVEAU! QUALITÉ HI-FI MP3
Ambiance disco 381 696
Battements de coeur 381 697
Bébé qui parle 381 698
Bébé qui rigole 381 699
Bébé se marre 381 700
BigZ: "T'as un texto" 381 701
Blague de portable 381 702
Bruits érotiques 381 703
Classé X 381 704
Eclair et tonnerre 381 705
Festival de pets 381 706
Fou rire de bébé 381 707
Miaulement de chat 381 708
Mitrailleuse lourde 381 709
Moteur de Ferrari 381 710
Moteur de moto 381 711
Moto au démarrage 381 712
Mouche qui pète 381 745
Pets 381 713
Prout! Rire sadique! 381 714
Rire démoniaque 381 716
Rires de bébé 381 717
Robot péteur 381 718
Séance sado-masochiste 381 719
Sirène de police 381 720
Star Wars-Combat au sabre laser 381 721
Ton téléphone te parle 381 722
Ultrasons extraterrestres 381 723
Vache qui meugle 381 724
Vieux téléphone 381 725
"Aïdoun Saïd Oummi" (Bonne fête en arabe) 381 726
"Allo! Ici la gendarmerie!" 381 727
"Allo, quoque ch'est qu'te berdoules?" (Ch'ti) 381 728
"C'est qui qui sonne? Oh, c'est moi" 381 729
"Ca sonne" (Ch'ti) 381 730
"Décroche biloute!" (Ch'ti) 381 731
"Décroche ou j'le pète!" (hystérique) 381 732
"Décroche!" (Mafieux) 381 733
"Décroche, vite, allez! Ah, trop tard..." 381 734
"Décrochez, oui chef!" 381 735
"Dicroche mon fils, c'i ta mère" 381 736
"Dors min p'tit quinquin" (Ch'ti, Chanté) 381 737
"Hummm! Chabal!" 381 738
"Je réponds pas aux cons..." 381 739
"Mais décroche!!" (hystérique) 381 740
"Moi j'ai un texto" (Moqueur) 381 741
"Quand té va din'ch'nord, tu brais deux fois..." (Ch'ti) 381 742
"T'as reçu un texto garçon" (Ch'ti) 381 743
"Wesh ma couille! Bien ou bien?" 381 744
SONNERIES
TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 706 222
RECHERCHE LIBRE: Titre au 81122 (le parrain au 81122)
+SONNERIES: SAMOUR SCINE SDANCE SDISCO SHYMNE SITALIE SLATINO SMETAL SPAILLARD SPOP SRAI SRAP SROCK STECHNO STV SVARIETE SWORLD SZOUK... au 81122 (rap au 81122)
+8000 SONNERIES: SON au 81122
RAP, RNB
A la bien 381 746
Apologize 381 747
Assassin de la police 381 748
Bleeding love 381 749
C'est chelou 381 750
Candy shop 381 751
Dangerous 381 752
Dernière chance 381 753
Façon Sex 381 754
Ferme les yeux et imagine-toi 381 755
Garçon 381 756
Halla Halla 381 757
Il avait les mots 381 758
Je réalise 381 759
Lettre du front 381 760
Love in this club 381 761
Ma soeur 381 762
Moi j'ai pas 381 763
No one 381 764
Parle à ma main 381 765
Roll 381 766
Run the show 381 767
Stronger 381 768
With you 381 769
POP, ROCK
4 minutes 381 770
Hotel California 381 771
Love today 381 772
Relax 381 773
Starlight 381 774
MÉTAL, HARD ROCK
1000 meere 381 775
Back in black 381 776
Hell bells 381 777
Highway to hell 381 778
Lonely day 381 779
Nothing else matters 381 780
Thunderstruck 381 781
What I've done 381 782
VARIÉTÉS
4 mots sur un piano 381 783
Allumer le feu 381 784
Aux arbres citoyens 381 785
Belle demoiselle 381 786
Ça fait mal 381 787
Double je 381 788
Ecris l'histoire 381 789
Face à la mer 381 790
Jacques a dit 381 791
Je veux te voir 2008 381 792
Je viens du Sud 381 793
L'aigle noir 381 794
Les lacs du Connemara 381 795
Mistral gagnant 381 796
On s'attache 381 797
Que restera-t'il? 381 798
Restons amants 381 799
Tired of being sorry 381 800
Tourner ma page 381 801
DANCE, ELECTRO
A cause des garçons 381 802
Alive 381 803
Harder better... live 07 381 804
Blink 381 805
Calabria 2007 381 806
D.A.N.C.E. 381 807
Don't stop the music 381 808
Biloute! Monte l'son! 381 809
TOP!
TOP au 81122: top permanent!
C'est chelou 381 810
No stress 381 811
Biloute! Monte l'son! 381 812
Dernière chance 381 813
Tant besoin de toi 381 814
4 minutes 381 815
Parle à ma main 381 816
Lettre du front 381 817
Il avait les mots 381 818
Belle demoiselle 381 819
Dr House 381 820
NCIS 381 821
Les Experts (CSI)-Miami 381 822
Kamaté (Rugby 2007) 381 823
Love is gone 381 824
Mi chui Ch'ti, et ti? 381 825
No stress 381 826
Now you're gone 381 827
Once upon a time 381 828
One desire 381 829
Relax, take it easy 381 830
Sucker 381 831
ZOUK, REGGAE
No woman no cry 381 832
ITALIE, LATINO
La Camisa Negra 381 833
Ti amo 381 834
RAI, ORIENTAL
Abdel Kader 381 835
CINE, TV
24h-Sonnerie CTU 381 836
Agence tous risques 381 837
Amélie Poulain 381 838
Amicalement vôtre 381 839
Bob l'éponge 381 840
Cold Case 381 841
Desperate Housewives 381 842
Dirty Dancing-Time of my life 381 843
Dr House 381 844
Dragon Ball GT 381 845
Dragon Ball Z 381 846
Dragon Ball Z-Chala head chala 381 847
Dragon Ball Z-We got power 381 848
Friends 381 849
CINE, TV (suite)
Full metal alchemist 381 850
Ghost 381 851
Grey's anatomy 381 852
GTO 381 853
Il était une fois dans l'Oued 381 854
Il était une fois dans l'ouest 381 855
James Bond 381 856
Jeux interdits 381 857
John Rambo 381 858
L'exorciste 381 859
La 7ème compagnie 381 860
La Boum 381 861
La panthère rose 381 862
La soupe aux choux 381 863
Le bon, la brute et le truand 381 864
Le clan des siciliens 381 865
Le Parrain 381 866
Le seigneur des anneaux 381 867
Les aventures de Rabbi Jacob 381 868
Les bronzés font du ski 381 869
Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je? 381 870
Les Experts (CSI)-Miami 381 871
Les frères Scott 381 872
Les Simpson 381 873
Les têtes brûlées 381 874
Les tontons flingueurs 381 875
Mac Gyver 381 876
Magnum 381 877
Midnight Express 381 878
Mission Impossible 381 879
Mon nom est personne 381 880
Naruto 381 881
Naruto-Go 381 882
NCIS 381 883
Pirates des Caraïbes 3 381 884
Plus belle la vie 381 885
Prison Break S1 381 886
Prison Break S2 381 887
Prison Break VO 381 888
Pulp Fiction 381 889
Requiem for a dream 381 890
Resident evil 381 891
Rocky Balboa 381 892
Rocky III-Eye of the tiger 381 893
Scarface 381 894
Smallville 381 895
Stargate SG-1 381 896
Tokyo drift 381 897
Top Gun 381 898
PUBS TV
Axe-Bom chicka wahwah 381 899
Dim 381 900
Guitar Hero III-Paint it black 381 901
MacBook Air 381 902
Pub Mazda 381 903
BRUITAGES, FÊTES
Bali Balo 381 904
J'ai la... qui colle 381 905
Sirène de police américaine 381 906
Sonnerie vieux téléphone 381 907
HYMNES, RÉGIONS
Hymne Basque 381 908
Hymne Breton 381 909
Hymne Corse 381 910
Hymne France-La Marseillaise 381 911
Hymne Italie 381 912
L'internationale 381 913
Le chant des partisans 381 914
*Tarifs: 0899: 1,35 € + 0,34 €/mn - 31313: sms non surtaxé.
81122: 3 €+prix du sms. 1 seul sms par téléchargement!
83111: Votre jeu à 4,5 € (1 sms à 4,5 € ou 3 sms à 1,5 € + prix du sms).
Mineur(e)s, demandez l'autorisation à vos parents avant de télécharger! Pixtel
INFORMATIONS CONSOMMATEUR
CODE DE LA ROUTE AU EXAMEN 381 620
SOUTH PARK 10 THE GAME 381 621
MILLION DOLLAR POKER 381 622
Stimulation Cérébrale 381 623
381 624
381 625
WORMS 08 381 626
SPACE INVADERS 381 627
MIDNIGHT BILLARD 2 381 628
ROLAND GARROS 2008 381 629
TETRIS 381 630
NEW YORK NIGHTS 381 631
EURO 2008 Austria-Switzerland 381 632
381 633 Puzzle Bobble
381 634 Abracadaball
381 635
381 636
Street Fighter II 381 637
381 638
METAL GEAR AC!D MOBILE 381 639
GOD OF WAR 381 640
381 641
381 642
381 643
381 644
381 645
381 646
381 647
JEUX MOBILE
TÉLÉCHARGER: Référence au 83111 ou 0899 706 222
RECHERCHE LIBRE: Titre au 83111 (PES au 83111)
+JEUX: J3D JACTION JARCADE JBRIQUE JCARTES JCEREBRAL JCOURSES JFLIPPER JGUERRE JHORREUR JMOTO JPLATEFORME JPOKER JREFLEXION JSIM JSOCIETE JSPORT JSTRATEGIE JTV... au 83111 (J3D au 83111)
+1400 JEUX MOBILE JEUX au 83111*
381 648
381 649
381 650
381 651
381 652
381 653
381 654
381 655
381 656
381 657
381 658
381 659 Luxor 2
381 660 Puzzle Quest
381 661 Jewel Quest 2 3D
381 662 Ping Pong Star
381 663 Uno
381 664 Monopoly Aujourd'hui
381 665 Solitaire 4 en 1!
381 666 Roue de la fortune
381 667 Block Breaker 2
persomobiles
81122* 0899 706 222*
www.Persomobiles.fr Gallery: PERSO au 31313*
COMMENT TÉLÉCHARGER?
SMS> Envoyez par sms la référence au 81122
Exemple: 381819 au 81122 pour la sonnerie Belle demoiselle.
TÉL> Appelez le 0899 706 222 et laissez vous guider
381 668 Antonin
381 669 Morgane
381 670 SERGE
381 671 Margaud
381 672 ETIENNE
381 673 SONIA
381 674 Bruno
PRÉNOMS
TÉLÉCHARGER: Référence+Prénom au 81122 (381669Morgane au 81122)
+700 LOGOS PRÉNOMS: PERSOS au 81122
381 675 SYLVAIN
381 676 Julien
381 677 SEBASTIEN
381 678 MAXIME
381 679 BILOUTE
381 680 MATHIEU
381 681 Nico + Aurélie
381 682 Alex et Jean
381 683 Estelle
381 684 Antoine
381 685 Farida
381 686 Dominique
381 687 NICOLAS
381 688 KEVIN
381 689 Gibbs
381 690 CHRISTINE
381 691 ALAIN
381 692 Amina
381 693 Emma et Adrien
381 694 Alicia
381 695 Mon Ange
381 915
381 916
381 917
381 918 Il lèche votre écran!
381 919 Il pleure, c'est trognon!
381 920
381 921 Il vous fait un clin d'oeil!
381 922 Il pète, c'est trop mignon!
381 923 Il court au Crabe Croustillant!
381 924
381 925
381 926
381 927
381 928 Il lave votre mobile!
381 929 Vache hystérique!
381 930 Pipi dans le mobile, quel coquin!
LOGOS & ANIMÉS
TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 706 222
+LOGOS: LAMOUR LANIMAUX LARABE LBEBES LBLING LDELIRE LDRAPEAUX LHORREUR LKITTY LNANAS LNEONS LTUNING... au 81122 (LBEBES au 81122)
+7000 LOGOS: LOGOS au 81122
381 931 Son regard illumine le ciel!
381 932 Il a le rythme en lui!
381 933
381 934
381 935
381 936
381 937
381 938 Un regard effrayant!
381 939
381 940
381 941 God of War
381 942
381 943
381 944
381 945 Attention mobile alien!
381 946 Rémy coincé dans votre mobile
381 947
381 948
381 949 Un message plein d'amour!
381 950
381 951
381 952
381 953
381 954 Le Hummer explose l'écran!
381 955
381 956 Attention, il mange l'écran!
381 957
381 958
381 959